

软件与光盘

8月号 总第71期 2004

采访热线

直击WCG2004中国区总决赛

绝对动漫“零距离”

2004亚洲动漫作品巡展北京站直击





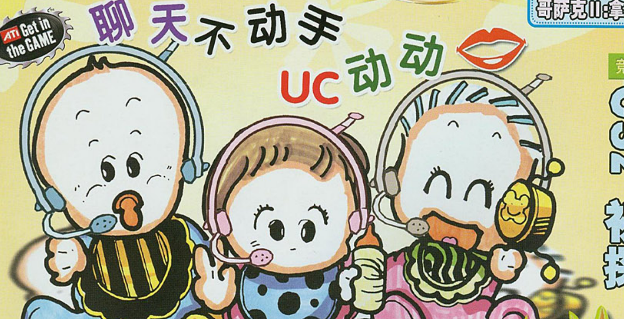
NewGame映像馆

三国志X

幻想西游

使命召唤：联合进攻

哥萨克II:拿破仑战争



竞技武道馆

CS菜鸟扔雷技巧必备

CS2 初探

攻略百分百

EVER17

对抗罗马

虚幻2

世界篮球经理







赠 典藏英雄无敌立牌

专题报道 魔幻大陆上的不老传说

《魔法门——英雄无敌》系列回顾

玫瑰绽放法兰西ESWC2004中国代表团记实

特别企划 12大系统帮你解读《碧血情天OnLine》




第二届
中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会
娱乐
无极限
CHINA JOY
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE
Game
Never
Ends
2004年10月5日-7日
上海新国际博览中心
第二届中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛
第二届游戏角色扮演嘉年华
ChinaJoy杯展会优秀游戏评比大赛
ChinaJoy电子竞技大赛
21世纪未来数码港展示区
主办单位：
中华人民共和国新闻出版总署
中华人民共和国国务院信息化工作办公室
中国国际贸易促进委员会
中华人民共和国国家版权局
承办单位：
中国出版工作者协会游戏工作委员会
北京汉威国际展览有限公司
首要支持媒体：
游戏风云
sina.com.cn 新浪网
上海星期三
Play!
短信参与赢大奖
移动用户现在发送game到335560，就有机会获得价值20元的chinajoy展会的入场券，还有机会赢取惊喜大奖！(1元/条)
办单位：北京汉威国际展览有限公司 地址：北京市海淀区北三环西路11号,高德写字楼123室,100088 联系人：栾逊先生、漆延征先生、于昆先生、崔颖小姐、陈卓华小姐
话：+86-10-82090810/82090817 传真：+86-10-82090953 Email：howell@howell.163.com
数码专区：上海聚诺商务咨询有限公司 地址：上海市天目西路
8号2座3604室（嘉里不夜城） 联系人：唐烨斌、杜浩、蔡勤琴、张二琰 电话：+86－021－33035544/33030445/63540445 传真：+86－021－33035544*19
ail：Yebin@sh-joinow.com Manager@sh-joinow.com
www.chinajoy.net

主　管：中国科学技术协会
主　办：大众科技报社
承　办：中润美迪传媒文化公司
广告代理：中润华文广告有限公司
本刊网址：www.gameno1.com
本刊邮箱：soft_cd@263.net



2004年8月号总第71期

P10 NEW GAME 映像馆







P36 新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

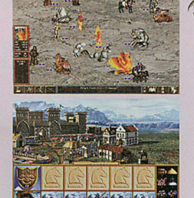
P38 专题报道

38

魔幻大陆上的不老传说

《魔法门——英雄无敌》系列回顾

在一望无际的平原上，一场战役刚刚结束，遍地的武器和死伤的战士躯体是那么触目惊心，也衬托出了战事的激烈和残酷。一抹如血的残阳照在崖顶那骑士的身上，泛出柔和的淡淡光芒，与这萧凉肃杀的场景显得格格不入，在他望向远方的眼神深处，蕴藏着怎样的一种情感啊！……这片土地，就是埃拉西亚大陆，一个让无数游戏迷热血沸腾的幻想世界。发生在这片大陆上的传奇，由无数《魔法门》(Might and Magic）玩家的心血凝成。这其中，《魔法门英雄无敌》(《Heroes of Might and Magic》)系列绝对值得大书一笔，这次，就让我们把回顾的目光投向这里。



44

英雄王座

《英雄王座》是一款基于西欧剑与魔法所构造的奇幻世界为背景的角色扮演网络游戏，其制作公司Enet是韩国知名厂商，这次《英雄王座》就是利用了Enet巨资开发的新3D RPG引擎与3D EAX声卡形成夸张的组合，力图在中国市场有所作为。这类有潜力的游戏正是阿软要关注的，目前关于此游戏的详细资料还比较稀少，但由于阿软万能小编超强的搜集情报能力，这款游戏的庐山真面目还是慢慢显示在我们面前，下面就让我们一睹为快。






Risk Your Life
神話
RYL online
火热八月，《神话》公测
www.ryl.com.cn
聚友网络 UnionNet
YouxiLand
上海聚友宽频视讯网络投资有限公司 商务：021－52309600 热线：021－52305300

48 动漫异次元

48 炼金术士，炼出不灭的梦想

52 特别企划

52 玫瑰绽放法兰西——ESWC2004 中国代表团记实



ESWC 全称Electronic Sports World Cup，即电子竞技世界杯，由法国Ligarena公司于2002 年创立，目前ESWC 已经成为世界三大电子竞技赛事之一，每年的夏季都有70 多个国家数十万的爱好者前往法国，在那里等待他们的将是1 周的狂欢。

ESWC2004 中国网通“宽带中国”电竞世界杯自5月18 日开赛，本次预选赛比赛项目由反恐精英、魔兽争霸3、PES3（实况足球7)、CS 女子大师赛组成，集中了全国各地方赛区冠军选手精英进行中国区总决赛，选拔出了共计14 人组成中国代表团前往法国参加7月4日－7月11 日的总决赛。来自世界范围48 个国家的代表团在总决赛地点法国普瓦捷通过了为期一周的比赛，角逐出20 万美元的奖金和电竞选手梦寐以求的电竞世界杯奖项。

56 仙剑3外传



万众瞩目！全情期待！！这么形容即将到来的《仙剑奇侠传三外传》（以下简称《仙三外传》）并不过分吧？各种媒体上数不清的前瞻早已经麻木了我们的眼睛，现在，就在8 月6 日——《仙三外传》的发售日，Fans 们终于可以再度兴奋起来了。新游戏在手，再看看阿软的详尽游戏介绍，不亦快哉？^_^ 下面就一起进入《问情篇》之旅吧！

59 碧血情天 OnLine

《碧雪情天ONLINE》发生在动荡的隋朝后期，接续《碧雪情天之冰雪传奇》之第二结局：楚天舒与寒冰雪最终得以结合，而小王子怀仁，亦没有在刑天一战中毙命，而是返回北部草原，并偶然得见杨广骄奢淫逸之态，决心走向富国强邦只路。但楚天舒与寒冰雪最终得以结合，其间发生了很多曲折故事，在原书中并没有交代，在此《碧雪情天ONLINE》中做一交代。



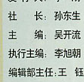
62 风色幻想3

经过几期的风色幻想III报导，想必广大玩家对于风色幻想III的剧情、世界观及系统，也应有个详细的了解了吧？这一次风色幻想III的报导，熊熊特地从风色制作小组那里熟悉在游戏中会登场的所有职业，玩家们想知道风III的一阶和二阶职业，以及想了解各个职业的职业特性吗？那么可要仔细地往下看呀！

100 攻略百分百







发行人：李刚
社长：孙东生
主编：吴开流
执行主编：李旭朝
编辑部主任：王钰
编辑：阿休 葛宏光 马东东 蔡晨东
美编：穆维 赵东海 张向瑜 邹敬
发行部：杨颖
业务经理：黄芳 于雯
业务电话：(010) 88449260
出版：《软件与光盘》杂志社
编辑：《软件与光盘》杂志编辑部
地址：北京市海淀区板井路69号 世纪金源国际公寓东区9G
邮编：100089
编辑部电话：(010)88449260
图文制作：中润美迪传媒文化发展有限公司
法律顾问：北京岳成律师事务所
正文印刷：北京新华印刷厂

篮球模拟经营

世界篮球经理

WORLD BASKETBALL MANAGER

在这里实现你的篮球梦想！

——挑战篮球经理人的职业生涯

火爆热卖中！

◆游戏提供了包括NBA在内的31个世界篮球联盟，14个世界锦标赛的上百场篮球比赛；

◆全球658个篮球俱乐部球队、10000多名队员、800名篮球经理人、游戏涉及193个国家及地区；

◆游戏限定每个球队25名队员、每个队员有50种技能、每位经理人10种技能可供玩家参考。

WORLD BASKETBALL MANAGER

简体中文版 零售价：49元

战略模拟

信徒II 精灵之崛起

火爆热卖中！

- 33个新的精灵部队和24种新魔法咒语；
- 游戏共设计了5次大的战役，7次小的冲突；
- 全新的战斗系统和主题音乐；
- 新增加的英雄系统提高了游戏的自由度；
- 支持多人游戏，可以通过局域网、互联网、网吧对战；
- 精灵的崛起包含完整的《信徒II：黑暗预言》的汉化版本。

简体中文版 零售价：49元

射击+模拟飞行

空中打击 反恐战队



◆根据目前全球领先技术资料打造的全新战斗飞机，战机的武器系统、电子设备以及物理结构都是精心设计的；

◆玩家可以根据自己的经验来升级战机，并粉刷不同的迷彩、装备各种的武器和电子系统；

◆玩家可以选择不同角度进行游戏，第一人称、第三人称相互切换；

◆玩家要在加勒比地区、东欧地区、东南亚以及中东地区，执行38个打击任务；

◆在整个游戏中你可以支配你的3员队员，还有其它的运输机、鱼雷艇等来协助你完成任务；

◆当你和恐怖分子斗争时，你还可以获得某些特别的支援，例如战舰、地面部队的武装力量等；

◆由俄罗斯开发的全新3D引擎，令游戏画面超常的逼真；

◆游戏支持多人对战的模式：支持各种局域网或互联网的对战。

简体中文版 零售价：49元

即时战略

对抗罗马 全面战争

故事发生在公元200—450年间欧洲移民时期，一块没有被罗马帝国征服的土地。在这片土地上，生活着许多当地的土著人，他们被罗马人称之为"野蛮世界"。

◆游戏包括罗马帝国和3个野蛮民族/部落，每个民族具有10种不同的属性和15种不同的建筑。

◆每个民族都具有他们自己特殊的技能、编制、魔法等等。

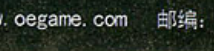
◆新的3D引擎使画面非常的逼真，使得各种在欧洲大陆上的植物和动物如同实物一般，多变的天气以及其他的自然现象都表现的淋漓尽致。

◆游戏包括5种游戏类型共48关。4个训练关，5个单人无穷关，5个多玩家的修建关，5个死亡竞赛关，5个历史战役，24个单人作战关。

◆游戏同时支持8人同时在线。



简体中文版 零售价：49元

北京东方娱动科技有限公司 地址：北京市海淀区青云里满庭芳园A座1607室 电话：010-62160325-1002 网址：

服务由北京天行远景科技发展有限公司提供

新 NEW

彩信图铃专区

…服务仅适用于使用彩信手机且开通GPRS服务的中国移动全球通或动…带用户。用户若不能成功接收彩信，彩信将会转到梦网彩信相册，…收取点播方信息费。

…方式
…给自己：发送XE铃声序号到 116008
…给好友：发送XE铃声序号接收号码 到 116008

…新待机图片下载抢先拥有

下载不成功不收费

本产品资费:2元/条

179713 179143 179503 179293 179223 179253 179343 179453

180883 179583 179593 179723 179553 179683 179123

179873 179893 179633 179543 180623 180803 180823

184903 173523 173623 179773 180673 180923 173583 173413 179063 179103 179813 180853 180873

…行 游戏插曲			港台流行 动漫插曲			港台流行 经典老歌			港台流行 影视插曲	
…5	爱情的海洋	S.H.E	15539	爱的主打歌	萧亚轩	13155	因为爱所以爱	谢霆锋	14405	他一定很爱你
…5	爱情36计	蔡依林	15537	Remember	S.H.E	13152	倩女幽魂	张国荣	14381	单人房双人床
…4	有没有一首歌会让你想起我	周华健	14985	眼红红高潮完美版	TWINS	13151	冷酷到底	羽泉	14364	挥动翅膀的女孩
…0	加速度	霍霆	14978	热带雨林	S.H.E	13111	第一次	光良	13181	情人
…5	不想跳舞	陈慧琳	14903	对你太在乎(完整版)	陈慧琳	16416	红日	李克勤	13120	DI DA DI
…5	波斯猫	S.H.E	14382	但愿人长久	王菲	16412	好心分手	卢巧音	13108	神啊救救我吧
…4	奔跑	黄征和羽泉	13325	勇气	梁静茹	15535	2030.40	张艾嘉	13089	如果你是我的传说
…0	爱你不是两三天	梁静茹	13262	爱的初体验	张震岳	14423	爱我别走	张震岳	13311	很爱很爱你
…7	泡泡堂主题曲	游戏插曲	13220	挪威的森林	伍佰	14644	上海滩	钢琴柔美版	15552	天命最高（寻秦记主题曲）
…9	FFX-2开场曲	游戏插曲	13440	灌篮高手	动漫插曲	14818	沧海一声笑	黄沾	15549	丰田花冠汽车广告
…1	魂斗罗	游戏插曲	15531	生化危机2	动漫插曲	14566	铁血丹心	射雕英雄传	14560	蓝色生死恋主题曲
…0	仙剑传说	游戏插曲	14824	七龙珠主题曲	动漫插曲	13053	万水千山总是情	汪名荃	13455	东京爱情故事
…9	超级玛丽	游戏插曲	14764	机动战士高达	动漫插曲	13034	梦醒时分	陈淑桦	13452	我是一只菠萝

…更多最新最炫最酷的铃声吗？快快登陆 www.81088.com 好听的铃声任你选

178703 178783 178053 178063 180483 180503 180363 180233 177173 177183 182673 182573

178743 178743 182523 178093 178103 180573 180523 180243 180413 177123 177193 182593 182563

一买场就是赛场

李宁公司提醒你：购买前请做好热身活动！

让大家告诉大家

阿软通缉令

通缉对象 茶叶翩翩、可怜小孩子、蓝色夏威夷、伊伊

通缉原因 在“你最期待的游戏”中获奖，但未按时回复擎擎车的站内短信。

处理方案 速速与擎擎车联系领取奖品事宜，如在8月31日前未回复，奖品……（笑笑：是我的！愚者：是我的！其余众小编……）



《幻灵游侠》有奖临摹

《幻灵游侠》自上市以来一直以它清新的风格，超可爱的宠物吸引了无数的玩家，这些宠物形象各异、憨态可掬，无疑给玩家带来了更大的游戏享受！

你喜欢《幻灵游侠》吗？你是否对游戏中可爱的形象心动不已？现在给自己一个机会，拿起画笔亲手画画这些可爱的游戏角色。参加活动很简单，只要用A4纸临摹出任何一幅指定的图画，并寄到指定地址（更多临摹图画，就在http://hl.91.com/linmo）。天晴数码将从收到的作品中，评选出优秀奖50名，奖品是由天晴数码公司送出的游戏点卡、周边等精美礼品，让你再一次沉醉在与宠物并肩作战的美妙世界。

请在临摹图下方注明你的姓名、通信地址、邮编、电话等联络方式，

邮寄地址:北京市东城区东直门 外大街48号东方银座大厦写字楼11层K室

邮编:100027

信封上请注明:有奖临摹。

活动截止日期:8 月 31 日（以当地邮戳为准）

本活动最终解释权归天晴数码娱乐所有



胖头熊友情密报！！



据悉，面临近些年来射击游戏的热潮，阿软将与北京国通伟业科技有限公司合作开展一系列活动，多个精美《生存》游戏珍藏版鼠标等你来拿。

详情请持续关注

www.gameno1.com







《爱神餐馆》是香港游戏生产商——火狗工房2000年度的总动员大作。它混合了模拟经营和恋爱养成的游戏类型，玩家要在一年时间内，与12位女孩子一同经营餐馆。要说起火狗工房，可是不简单，它是全东南亚第一个推出微软Xbox版电视游戏的生产商哦。此游戏当年不但在港台推出时大受欢迎，还直入日本市场，也取得了不错的反响。正因为如此，此后的续作《爱神餐馆2》在日本也推出了PS2版本。

这次最新版的《爱神餐馆MAX》从XBOX转战PC平台，除了包括XBOX版原有的新增内容外，还新追加了XBOX版没有的新游戏元素。还是让我们看看它的吸引人之处吧！

帅哥主角以厨艺寻父

哥里安达·拉杜
Coriander Rato

年龄：16
种族：人类
职业：皇立圣斯蒙料理学院二年A级学生
菜式：意大利
兴趣：料理

本故事的男主角名叫拉杜，出身于西拿蒙城边境的一个单亲家庭，家里就只有他和母亲相依为命。拉杜自小就没有见过父亲的样子，只知道父亲的料理技术亦十分之强。所以，拉杜自小就认为，只要他能够成为世上最强的料理师——“大料理师”的话，就能够找到他的父亲。也许是因为他的天份很高，所以在边境小镇的厨学中，一直都名列前茅。而且，在他十三岁那年，更掌握了传说中意大利菜的煮法。他的名字，一夜间就传到了首都皇城去。在他满十四岁时，皇家御厨奥里高奴·明特就推荐他入读皇国最高料理学院——皇立圣斯蒙料理学院。可是，其母亲却极力反对，整整扰攘了一年多，差点弄到要皇上亲自出面，他的母亲才答应让他入读。在学校的第一年，在繁忙和紧迫的课程中（和约会中），很快就过去了。进入第二年，是所有院生关键的一年，因为，他们需要经营餐馆实习！实习的成果，就是他们的成绩，亦是他们能否成为“大料理师”的关键。这时候，拉杜开设了“爱神餐馆Cupid Bistro!!”，向传说中的最强餐馆挑战！



MM队伍成员添加

既然游戏类型是模拟经营加恋爱养成，那么游戏中当然有大把的MM在等待着玩家啦！喜欢某位女孩子，大可以放胆热烈追求，打动佳人芳心。前作《爱神餐馆》中已经有12位各有特点的美眉，在《爱神餐馆MAX》里，新的女主角——第十三位女孩子也闪亮登场了！这就是制作单位为《爱神餐馆MAX》全新设计及绘制的新女主角，充满韩国风味的少女科学家——嘉米娜·伊梨。

饰演男主角拉杜的玩家，在游戏里有机会同嘉米娜一起研究新的韩国菜，一起去打猎，一起去约会、去祭典、去游玩。你甚至还可以经营第十三间，嘉米娜专属的韩国餐馆！

而为了增加游戏的乐趣，《爱神餐馆MAX》还新增了多人演出模式，故事的演出画面上可以同时出现多位女角；而在外出时，也不用再误打乱撞找女角，女角们出现地点，在新增的“MM外出地图”中一目了然！

新特色！餐厅事件

经营餐厅再不会是一件简单的事了。要是玩家经营不善的话，你就等着看吧：什么野狗、老鼠、蟑螂和小白会把你的餐馆当成会议室、大食堂、游乐园……，可是会大大地影响餐馆声誉及评价的哦！十三间餐馆会发生什么事就要看玩家的经营之道了！从体贴新玩家的角度出发，设计者特别针对爱神餐馆经营的疑问，制作了由娜芬蒂儿领衔的全新营业指导，为玩家逐一解开经营上的疑难。新玩家就不用再为经营头痛了哦！如果经营有道，说不定食神味皇会出现，小小地指点你一两手，就够你受益终生啦。



全新节日、祭典创造机会

相比《爱神餐馆》，新的《爱神餐馆MAX》不但故事剧情增加，玩法也同样加强。新增的祭典和节日都是玩家大显身手的舞台。大料理祭中的料理格斗大会，争夺的是“最强料理格斗家”的称号；而料理比赛中，就是以味道决胜负，在这里发挥出色是成为第一厨师的关键。而除了料理方面的特殊日子外，海之日、雪诞节、土龙祭、情人节……其他节日也是数不胜数。这些都是表现自己，赢得佳人芳心的机会，不能不把握住哦！在战斗系统方面，《爱神餐馆MAX》也进行了强化。游戏中的菜式卡牌系统不再单单用于厨法身上，在攻击、防御也可以用菜式卡片，这样攻击和防御加上属性和偏差值。讲求策略和合作，令战斗乐趣增加不少。新角色嘉米娜也拥有新加的超厨法招式。当然，相应地旧女角MM们的超厨法也都升级了哦。战斗中使出她们的必杀技，令敌人闻风丧胆吧！







类型：模拟经营+恋爱养成
制作：火狗工房
配置：P2-450
内存：128M
星等：★★★



嘉米娜·伊梨 Camomilla Iri

- 星座 人马座
- 出生 12月18日
- 血型 O
- 年龄 16
- 种族 人类
- 职业 工具店老板艾恩大叔的学徒
- 菜式 韩国菜
- 体力 普通
- 厨力 低
- 目标 要炼成传说中的“米索利钢”，来完成她在家乡半岛国的“环境稳定仪”。
- 兴趣 机械、高科技的东西、料理、拉杜



娜芬蒂儿·丹特拉 Lavender Dentala

- 星座 巨蟹座
- 出生 7月8日
- 血型 A
- 年龄 16
- 种族 人类
- 职业 皇立圣斯蒙料理学院二年A级学生
- 菜式 法国菜
- 体力 高
- 厨力 中
- 兴趣 猫

玛露．宝路花 Mallow Blueflower

- 星座 天秤座
- 出生 10月10日
- 血型 O
- 年龄 15
- 种族 人类
- 职业 皇立圣斯蒙料理学院二年A级学生
- 菜式 英国菜（面包店、曲奇店）
- 体力 中
- 厨力 中
- 兴趣 田园风味的物品、曲奇饼、布置自己的店铺

露丝希布·西拿蒙 Rosehip Cinnamon

- 星座 双鱼座
- 出生 3月10日
- 血型 AB
- 年龄 15
- 种族 人类
- 职业 皇立圣斯蒙料理学院一年A级学生
- 菜式 日本菜
- 体力 中
- 厨力 中
- 目标 把天下间的美男都变作自己的奴隶！
- 兴趣 新潮有派头的东西、随意差使别人

莎菲朗·杜马力 Saffron Turmeric

- 星座 白羊座
- 出生 4月20日
- 血型 B
- 年龄 16
- 种族 人类
- 职业 皇立圣斯蒙料理学院二年B级学生
- 菜式 南洋菜
- 体力 高
- 厨力 中
- 兴趣 酒、火、打斗



林诗·尔雅 Lams Ear

- 星座 山羊座
- 出生 12月25日
- 血型 A
- 年龄 15
- 种族 人猫族
- 职业 皇立圣斯蒙料理学院二年A级学生
- 菜式 希腊菜
- 体力 高
- 厨力 中
- 目标 在厨艺中找到自己的生存价值
- 兴趣 捉鱼



萝莎．凯布丝加 Rosa Hibiscus



古列丝．华特 Cress Water

- 星座 水秤座
- 出生 2月4日
- 血型 O
- 年龄 15
- 种族 人类
- 职业 皇立圣斯蒙料理学院一年A级学生
- 菜式 美式高级餐馆
- 体力 高
- 厨力 低
- 目标 成为出色的流浪料理家！
- 兴趣 旅行、像西部牛仔一般的生活

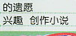
莱丝．凯哥尼 Rose Hugonii

- 星座 双子座
- 出生 5月28日
- 血型 O
- 年龄 16
- 种族 人类
- 职业 皇立圣斯蒙料理学院二年B级学生
- 菜式 中国菜
- 体力 中
- 厨力 中
- 兴趣 制作各式各样的菜肉煲

（萝莎．凯布丝加）

- 星座 金牛座
- 出生 5月19日
- 血型 A
- 年龄 15
- 种族 人类
- 职业 皇立圣斯蒙料理学院二年B级学生
- 菜式 街头小吃
- 体力 超低
- 厨力 中
- 兴趣 兔子和可爱的小动物





温迪．宝路花 Winter Blueflower

- 星座 天蝎座
- 出生 11月15日
- 血型 AB
- 年龄 17
- 种族 人类
- 职业 宝路花茶馆的负责人
- 菜式 德国菜
- 体力 低
- 厨力 高
- 目标 在有生之年达成父亲的遗愿
- 兴趣 创作小说



米莉莎．利蒙巴姆 Melissa Lemonbalm

- 星座 射手座
- 出生 12月7日
- 血型 A
- 年龄 15
- 种族 人类
- 职业 魔厨师
- 菜式 魔法
- 体力 低
- 厨力 高
- 目标 成为超越拉杜的魔厨师，然后征服世界。
- 兴趣 魔厨技、各式魔法、有关传说中的魔厨师加勒．拉杜的一切



莎姬．派艾蓓 Sage Pineapple

- 星座 狮子座
- 出生 8月13日
- 血型 O
- 年龄 15
- 种族 人类
- 职业 皇立圣斯蒙料理学院一年B级学生
- 菜式 快餐店
- 体力 高
- 厨力 中
- 目标 开设世界性的滚轴连锁快餐店，成为有钱的女人，光宗耀祖！



珊．芙罗华 Sun Flower

- 星座 处女座
- 出生 9月1日
- 血型 B
- 年龄 17
- 种族 人类
- 职业 森巴·坦多利印度餐馆的股东
- 菜式 印度菜
- 体力 低
- 厨力 高



运输巨人

《运输大亨》与《运输巨人》，《铁道王》与《铁路大亨》，还有什么《工业大亨》、《工业巨人》、《创业王》……在这些名称近似的SLG中愚者捋了半天也没找到头绪，只是记住了一个发行商的名字JoWood。要说他们也真是有意思，左一个大亨，右一个王的，那我们不妨就管这家公司叫做“大亨王”吧！（熊、笑笑、擎擎车齐齐狂汗ing……）好了，闲话少说，还是让愚者挑一款品质上乘的给大家说说吧……

让我们去那个需要运输的年代展示才华

第二次工业革命结束以后，全球经济体系正发生着剧烈的变化，新兴的制造业工厂处处拔地而起，数量惊人的商品和原材料堆积如山，传统的交通体系已无法满足日益繁重的运输需求。如何解决这个难题，并在这样一个绝好的商机面前赢取利润就要看玩家们如何把握了……

而本作的游戏目的是让玩家以少量的资本起家，通过购买现代化交通工具去拓展运输业务，并尽可能的打击竞争对手，最终建立起庞大的跨国运输集团。

相对于《运输大亨》修正的新要素

1 一条客运线路中途能够设定多个火车站，而且乘客也不会在到某站时全部下车。旅客的行程是带有目的性的，那么设定车站时就要按照旅客们的需求来规划了。

2 游戏中有“仓库”可供玩家储存货物，玩家可以通过这里来对货物进行统筹装卸。但要注意的是，像牛奶这样有保质期的货物千万要及时送出；而像钢铁、煤炭这种不会腐烂而又运输距离不会太远的货物，使用那么长的火车成本上就划不来了。

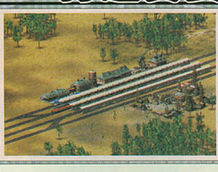
3 一列火车的各节车厢可以运载多种货物，但是注意货物间存在着相互作用。（愚者：不会有人把纸和煤一起运吧？）

4 可升级火车站，并且可以根据需要加装各种设施，比如可以方便货物装运的起重机，火车维护的运转车间，旅游圣地必备的酒店与旅馆，以及自动分配邮件的邮局。

5 加入了四季变换对运输的影响，还可以对火车进行涂装。

6 火车分为蒸汽机车、电力机车和新干线，不同的机车对应的性能与载体是完全不同的。（愚者：50年前有新干线吗？这个快，用它拉煤好了^^b）

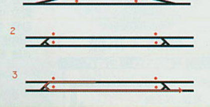
打造真实的运营路线

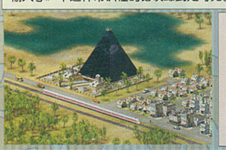


游戏中最让人关心的莫过于运输的方式以及使用何种交通工具，无疑，铁路运输是最有效率也是最快捷的方式！玩过《运输大亨》的玩家当初颇有争议的是火车运行时简直是漏洞百出，比如同轨道上相遇的列车是相安无事的自动错过呢，还是必须通过信号灯和岔道来控制复杂的铁路状况？答案是不言自明的，与其设计成《运输大亨》那样天马行空的岔道设计，不如采用现实中的火车运行体系。如图，下面们来对比着看一下正确的岔道设计方法：

图中例1为《运输巨人》采用的岔道形式，也是现实中方法，即以平滑曲线连接相邻轨道。

图中例2为《运输大亨》中的岔道形式，通过例2所示，铁轨上运行的火车可以轻易的完成如例3中的180度转向，这在现实中是根本不可能的（愚者：你什么时候见过火车拐弯的？），但是在《运输大亨》中这种常识性的错误却到处可见。





《运输巨人》既然采用了真实的岔道，也就是说在游戏中做好了克服一切困难的准备，因为列车的换向和并轨是非常常见但又是相当困难的事。尤其是本作中的火车长度也太夸张了吧？这对铁路布线提出了极大的挑战，不过这也是游戏中最精彩的地方。像真实的布线一样规划自己的铁路，是能否高效运输的关键，对于《运输大亨》心存遗憾的经营游戏爱好者而言，这将是一个极具挑战性的游戏！

《运输巨人》的特色总结

1、画面精美，细节方面的表现力近乎完美。
2、相当强调真实性与历史性的再现。
3、易于上手但难于精通，游戏需要多方面的知识作支持。
4、改进了很多《运输大亨》的弊病，使游戏的可玩性大大提升。









笑笑：对《工人物语》的印象，我还停留在上个世纪那会儿，一个个造型搞笑的小人儿，在地图上奔波劳碌，让人觉得可爱得不得了哦~~不过，怎么好像只是一眨眼的工夫，就出到第五代了？

胖头熊：不是我说，以我的智慧，给它换个游戏名，一定更火：《无产阶级奋斗史》，咋样？^&^



工人物语5 先王的遗产

抢班夺权大作战

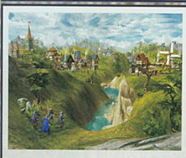


《工人物语5：先王的遗产》的故事背景设定在中古世纪，玩家扮演一个“救世主”的角色，由于玩家所处的国家国王驾崩，王子承接王位但却暴虐无道，搞得整个王国乌烟瘴气、民不聊生。玩家要做的就是指挥人民开垦、建造城堡并且推翻暴政，从王子手中夺回政权。



游戏中玩家可以选择古罗马、玛雅或是纳维亚三个不同的民族，每个文明都有其本身的特点与不同的建筑、职业等，游戏行进方式与前几代相同，以建造自有势力起步，进而完成整个世界的统治。

征服敌人才是取胜王道



前面已经提到，《先王的遗产》更多的是强调对文明、经济上的强化。但这不是说战斗将从游戏中省略，毕竟游戏中的军事体系最终决定着游戏的胜负，但是相对于经济体系来说，这部分有意识地简化了。

尽管如此，你同样必须要建立强大的军队，对你周围不友好的邻居作出正确的反应。毕竟，只有强大的军事力量作为后盾，才能保证你国家的繁荣富强。在游戏中修筑防御工事的时候，并不需要费力的生产一些特殊的防御建筑，而是将士兵派到任何建筑中就可以加强防御；士兵的编组设计也转为简化，士兵们会根据目前的形势，自动变换队形。此时玩家不需要花太多心思在指挥士兵上，而主要是考虑如何制订战略计划和处理基础设施的建设，布置出有利于自己的战场。

出于战略方面的考虑，这款游戏的战略部分还加以了调整，玩家积累了足够多的资源，就可以建造大型城堡。在要塞中心每个国家都可以建造二十五种经济或军事建筑。建设时，平民会自动组织起来，分组成建造工和采集资源工。简单地说，玩家根本不需要担心会手忙脚乱。所以，玩家只需要观察这些工人是否卖力工作，和下达命令了。平地工、搬运工、建造工等等，各种工种的比例完全能够由玩家通过控制面板进行设定。



一起来做“总调度师”



Blue Byte工作室的制作人表示：“我们成功地将新的游戏方式和设计元素加入到新作中，同时还保留了本系列游戏的精髓，使游戏焕然一新”。与其他策略类型游戏比起来，《工人物语5：先王的遗产》相对的重视国家内人力资源的分配。

我们可以说，《工人物语》代表了策略类游戏一种另类的发展方向，就是以“生产、建设”而达到一统天下为目的。《工人物语5》仍将是即时战略游戏，不过它所标榜的不是一昧的战斗与征服，而是考验玩家如何通过各种资源的开发、城镇建设、人力资源的调度，而达成国家的发展强化，达到统一整个虚幻世界的目的，这将把即时战略和即时策略这两种模式完美融合在一起。玩家必须时时考虑，努力动脑，想想如何在有限的资源内将国家带往双赢的局面。

值得一提的是，本作还延续了《工人物语》系列的“神仙系统”，玩家在游戏中可以建造神庙、酒厂等建筑，在举办了各种奉承神仙的活动后（请恕小编我直言），玩家可以获得高高在上的神仙们法术的支援。根据种族的不同，有的法术可以提高生产力，有的则是提高军队的战斗力。

人性化语音教学

在声音方面，《工人物语5》的配乐针对游戏进行有所不同，像是有清新的乡村音乐，壮丽磅礴的战争音乐等等，而游戏中的NPC也会有不同语音的搭配。另外，考虑到《工人物语》的游戏方式与流行的大多数游戏不尽相同，没接触过这个系列前作的玩家上手还真有些困难，开发商Blue Byte Studio想得也周到，在游戏里加入了语音讲解系统，让玩家能更加快速地熟悉它，唉，可惜呀可惜，是全程英文。>_<~~国外的玩家还是幸福的啊，被照顾到这么舒服了。唉，再看看国内萎缩到快消失的单机市场，可还有公司这么有耐心理会玩家游戏是不是不能上手？这恐怕不单单是一个技术上的问题。





这两年《三国无双》系列的大卖特卖让光荣对动作游戏的开发乐此不疲，从而荒废了正统的老字号产品《三国志》系列。但是我就不信《三国无双》能出到10代，对此愚者只能对这种眼光短浅的功利行径表示鄙视，败家玩意儿啊……



回归正路的三国志X

力求突破总是好的，但是创新并不意味着舍弃曾经拥有的荣耀。《三国志》系列在经过9代褒贬不一的转变后，终于在即将发售的10代中让玩家们又一次闻到了那再熟悉不过的正统战略游戏的味道，在感动之余，愚者只能评价为：“酒，还是陈的香啊……”

如果把《三国志》系列的作品粗粗归一下类，我们可以发现1、2、3代为启蒙阶段，4代为第一个标志性的成熟期；5、6代再次推陈出新，打破了原有的成功范例，是一个被称为“二次革命”的铺垫期；7、8代吸收了《信长的野望》、《太阁立志传》等同类游戏的一些特色使本系列登上了一个新的高度；9代虽然延续了前作的精髓，但是在总体策划上钻了牛角尖，使游戏风格偏离了正轨；10代，从本系列几经波折的历史足迹我们不难看出，这将会是引导游戏回归正统、再创辉煌的一作！

美轮美奂的画面

本作中登场的角色超过750人以上（包括玩家的登录武将在内），人物的形象看上去更为写实，除了个别人物进行了必要的美工调整外，大部分延续了前代的传统风格，三国玩家们基本上都能一眼分辨出自己熟悉的武将。

从这张图中我们不用看名字也知道图中的人物是谁，红脸长须的是关羽，黑面虬髯的是张飞，银盔银甲的是赵云，羽扇纶巾的是孔明。这里最有特色的是马超，相传他总是带着一顶虎头盔，没想到连这个小细节koei的画师都注意到了。



要说画工出彩的地方还不止人物，很多著名的历史事件也是描绘的十分传神。



桃园三结义

青天白云，桃花纷飞。
三剑并举，傲指天下。



长坂托孤

这张愚者最为喜欢，人物的眼睛传达了一切信息，赵云的急切、夫人的绝望都表现得自然且淋漓尽致。

赤壁之败

这张愚者认为颇有争议，单从画工的角度上讲气氛烘托的无懈可击，但是都说曹操赤壁兵败逃走时割须弃袍，这里不知为什么没有表现出来？



内政系统浅析

内政是整个《三国志》系列的精髓所在！在本作中内政执行要在相应的设施里操作，这些设施分为基本设施和特殊设施。基本设施包括宫城、农地、市场、屯所、酒家、工房、兵舍、城壁（回到自己的都城还有自宅一项），在这些地方除了执行相应的内政功能外还会随机发生一些特殊事件，比如得遇高人、巧逢知己等等；而特殊设施就要看城市所处的地域特性了，不同地域具备不同特定建设，比如北方的南皮特殊设施为医院、弓兵编成所；南方的长沙特殊设施则为大商家、造船所（见后文兵器介绍）。有些地方还有专有的特殊设施，像是北方匈奴的突骑编成所，南蛮的象兵编成所、藤甲制造所等等，我们会在后文的兵种介绍中提到。

战争系统的细致划分

战争是《三国志》系列一贯的亮点，10代把战争分为局部的“战斗”和全局的“战役”。战斗指城与城之间的野战、攻城战、街道战等。这点延续了7、8代的战争系统，基本上会在短期内结束战斗，无需补充粮草及物资。战役指大规模的战争，范围扩大到以数城或州为单位，时间跨度不定。作为新要素的“战役”，在战场中设置有很多城市与中继据点，它们通过栈道来相互连接，根据战场的不同，可以参战的军团数也有不同的限制。另外，想要展开“战役”则必须具有相当大的势力，也就是说要有充足的人力、物力作为保证。我们可以把它理解为国家与国家之间的决战，比如赤壁之战、孔明伐魏这样的长期战争，就不能说是小规模的遭遇战，而是要向对方正式宣战的大型战役了。也可以这么说，这是一个可以考验玩家大局观以及整体战略思想的综合性考试。









新颖的舌战系统

以往的游戏，文官的作用可能就局限于搞搞内政，顶多也就是像诸葛亮、司马懿等少数出类拔萃的人物能在战场上充当一下军师的角色外，基本体现不出什么具体的价值。在10代中，文官开始受到重视，可以说文武各顶一半天。文有文斗，武有武斗。在战场上武官们可以单挑，而文官也增加了舌战系统，想想孔明骂死王朗的那句“皓首老贼，苍髯匹夫”还真是有气势呢^_^b舌战分为：道理、利害、情义、集中、威压、抗辩、反论、论破、挑拨、再考，惑乱、面骂等等，前面的都能顾名思义，最后的“面骂”想必就是急了以后也不管文人风雅说粗口了吧……（狂汗啊！）



娶妻系统说明

1.特定的武将在事件过后会成为结婚状态(例:吕布凤仪亭情节)。

2.新武将有填写配偶栏者,游戏开始时的关系便是配偶者。



兵种介绍

本作中的兵种共有14种，所有兵种共分为3个系：“步兵系”、“骑兵系”和“弓兵系”。各个兵系会互相克制，步兵系克弓兵系；弓兵系克骑兵系；骑兵系克步兵系。以下为《三国志X》中的所有兵种：

兵种	系	说明
步兵	（步兵系）	步兵的基本兵种
重步兵	（步兵系）	步兵的高级兵种
近卫兵	（步兵系）	重步兵的高级兵种
骑兵	（骑兵系）	骑兵的基本兵种
重骑兵	（骑兵系）	骑兵的高级兵种
虎豹骑	（骑兵系）	重骑兵的高级兵种
弓兵	（弓兵系）	弓兵系的基本兵种
弩兵	（弓兵系）	弓兵的高级兵种
元戎弩兵	（弓兵系）	弩兵的高级兵种
青州兵	（步兵系）	拥有高攻击力的特殊步兵
蛮族兵	（步兵系）	在山地、森林有高移动力的特殊步兵
突骑兵	（骑兵系）	可以使用弓的骑兵
象兵	（骑兵系）	具有最高攻击力的兵种
藤甲兵	（步兵系）	拥有高防御力的步兵





新武将的婚配

1.新武将只能娶新武将。

2.如果玩家没有使用配置而让新武将初始位置随机决定的话，那么即使身有婚约也会天各一方。

3.一开始玩家就可以在相关武将栏里看到配偶者的状态,就算你还没遇到她/他。

关于兵种强化

1．要有该兵种的特殊设施，如〔步兵编成所〕。

2．该部队要有足够相对应的经验值，如步兵到重步兵要经验３００。

3．条件都成立之后，在〔兵舍〕使用〔强化〕即可。

4．特殊兵种只有在特定城市才有，如象兵在永昌、藤甲兵在建宁。



兵器介绍

游戏中出现的大型兵器共有7种，给部队配备后，可以起到特殊的作用。

兵器	说明
蒙冲	快船，水战兵器。
斗舰	战舰，水战兵器。
冲车	可以给建筑物很强破坏力，撞城门用。
霹雳车	投石车，可以无视高度给予远程打击。
井阑	可以进行全方位的射击。
木兽	可以进行火炎攻击。
木牛	可以运载军队的粮草。

关于特技的说明

特技分为六大类(政略/计略/指挥/武艺/交涉/特殊)共42种，特技的效果跟武将的5种能力(政治/知力/统率/武力/魅力)有着莫大的关系。

特技	能力
政略 →	政治
计略 →	知力
指挥 →	统率
武艺 →	武力
交涉 →	魅力



战锤40000 战争黎明

类型：即时战略
制作：Relic
配置：P3-800
内存：256M
星等：★★★



笑笑：《战锤》其实是在西方国家非常流行的一种纸上游戏，也许国内玩家并不熟悉它，但它在可是美国成名已久哦，每年的系列作品更都是纸上游戏类销售冠军，万人瞩目的大作《魔兽争霸3》中的种族设定都参考过《战锤》的原始设定，它的魅力可见一斑呀。在被开发成了电脑上的3D即时战略游戏后，不知道这股风潮会不会波及到东方来呢？：）

愚者：国外的纸上游戏我不大熟，不过说到国内的纸上游戏，我可比较有发言权哦！经愚者权威调查得知：国内纸上游戏类销售冠军每年都是——扑克！（晕）

"移植"的纸上游戏



《战锤：战争黎明》是知名的电脑游戏发行商THQ和Relic合作推出的3D即时战略游戏，后者是开发过《家园》系列的优秀研发公司。据说该游戏的目标就是要挑战《魔兽争霸3》的霸主地位。口气挺大的吧？游戏的最大特色就是无需生产，只强调"前线作战的激烈度"，在游戏中，没有繁复的收集资源和生产过程，只有枪林弹雨、漫天硝尘的战场。似乎最近的即时战略游戏都开始强调单纯战略战术的作用，记得上期阿软介绍的两款这一类型游戏都是比较淡化生产和经营部分。也许，这也是一种潮流？：）

战锤系列桌面战棋游戏一直从八十年代演化至今，最初的战锤还是以剑与魔法的世界做背景，精灵、人类、兽人、亡灵与恶魔等等在混沌的世界征战不息，中世纪风格的设定黑暗粗犷、带有浓厚的宗教气息。而后出现的战锤40000虽风格依旧，但战场却搬到了四万年后的未来，人类与兽人手中的刀剑换成了枪炮继续厮杀不停。实际上，若是细说战锤40000的背景，恐怕需要费不少笔墨，在桌面纸牌游戏背景的设定方面，西方人的认真程度是非常让人吃惊的。

忠于游戏原作，延续开发风格

如前所述，游戏中共有包括人类帝国、兽人、神秘的异星人以及被混沌之神控制的人类叛军四个种族，他们怀着各自目的在一个又一个星球上战斗。忠实照搬了原纸上游戏中的各种设定。种族各自有不同的特色：兵种、建筑，独特的科技树，基地的建造方式也各不相同——兽人是用轰炸机空投建筑和部队，星际陆战队则是由行星轨道上的母船直接把增援打下去——你会看到巨大的铁球呼啸着从天上掉下来，轰然扎进土里，然后展开变成基地。游戏中每派有12个不同的兵种，你可以为你的部队选派不同的装备以适应不同战斗的需求。游戏继承了《家园2》中的设计，士兵会以组为单位指挥，这使得游戏既能制造出庞大的场面又可保持良好的操作性。



E3上的"最佳策略游戏"提名



据说，制作方特别想把游戏做出类似电影《拯救大兵瑞恩》中那种近距离战场中的激烈与残酷场面和气势，事实上，从游戏中各类3D兵种短兵相接的肉搏对战里，玩家已经可以感受到开发小组的这一用心。作为THQ在2004年的两大重头戏之一，《战锤》在今年的E3大展上风头被同门另一大作《S.t.a.l.k.e.r》抢去不少，不过在随后的E3最佳策略游戏评选中《战锤》也得以入围参选，虽然最后的奖项被《魔戒：中土战争》捧走，但这部作品的实力也由此可见一斑。开发团队的设计师称，游戏可以让八个人同时联机，细致的画面、动作很多又很特别的单位，可让玩者对屏幕爱不释手。事实上，此游戏给人视觉印象比较深的地方还有战斗的光束、砍杀动作和巨大的特殊单位、载具等。这款游戏还注重前线的概念，玩者在进行战争时，可以思考策略，在地图上做出适当的反应与决定，这都会有明显的效果。

自由伸缩的无限"视界"

游戏除了拥有丰富的大型单人游戏战役外，还支持8人同时对战。同时还将包含极其丰富的军队，战术和场景，以及即时战略的宏大场面。说到游戏场面的宏大，这还要得益于Relic在大型场景以及缩放处理方面的经验（这两代《家园》的引擎就不是白做的）。游戏中的视角调节功能自由度很高，玩家可以从各个角度进行旋转或者推近拉远的操作，这也是开发团队在制作《家园》系列时就表现出的令人印象深刻的一个特性，可以说，在营造极为宏大的场景方面，还没有游戏制作公司能出Relic其右。数以百计的士兵的古代帝王的雕像下，身披金甲的英雄跳到巨大的恶魔身上挥锤猛击……《战争黎明》中的战斗烟尘四起、血腥混乱，在离开了宇宙这个背景后，制作方Relic追求场面宏大的脚步依然没有停下。





类型：ACT
制作：龙爱科技
配置：P3-800
内存：256M
星等：★★★

三國英豪2



自从几年前《吞食天地》和《三国战记》刮起过一阵打关热潮后，现在很少再见到横版清关的动作游戏了。愚者别的也不说用了，就俩字玩吧！过这村就没这店了……

不知道自己到底想为它说什么的《三国英豪2》



不知大家有没有留意过几年前有一款叫做《三国英豪》的游戏，它颠覆性的采用大反派曹操为主角，并突破了三国游戏只能被设定为策略或者格斗两种模板式类型的束缚。在推出以后虽然没有像同类型的《赤壁之战》那样受到玩家的关注（愚者：注意，2000年的时候PC游戏显然没有街机普及，而且玩家几乎不认国产游戏。当然，在技术及美工方面确实也存在着差距。），但也让部分玩家着实过了一把横版清关游戏的瘾。其实，以现在的眼光看，光荣公司的《三国无双》不也是借助三国的势头才在国内大红大紫的吗？当然，不管是从技术含量的各项指标上来对比，还是从2D与3D画面表现力的视觉差异上来看，《三国英豪2》与之相比都是不可同日而语的……但是，单从打斗的爽快感上，玩家享受到的乐趣却是几乎相同的。放眼整个动作游戏市场，在如今琳琅满目的同类游戏中，这种清新、自然的感觉我们已经久违了……

三国英豪齐登场

在《三国英豪2》中玩家将扮演三国时代的那些名将，进行一统天下的征讨。刘备、曹操、孙权、五虎上将，甚至诸葛孔明这样的智者都会征战于游戏之中，而且据说会多达有21位各国的英豪人物闪亮登场！

以下介绍几位各国具有代表性的武将：



赵云

字子龙。在长阪坡一战中，单枪匹马杀得七进七出由此而被誉为五虎上将之首。戎马一生从无败绩以及白马银枪的智将形象被后人广为传颂。

陆逊

字伯言。典型的儒将，东吴的第四任大都督。曾教吕蒙袭取荆州成功，刘备亲征东吴为报关羽之仇的夷陵一役，陆逊以火攻大败蜀军联营七百里。

夏侯惇

字元让。为曹操堂弟，曹军第一猛将。虚心好学，骁勇善战，随曹操征战建功无数，被后主曹丕尊任为大将军。

谁说我不是3D？



《三国英豪2》的场景、人物全是由3D绘制后再转成2D的卡通画风，制作小组并没有因为人物的动作在画面中以平面的方式表现就偷工减料，每位武将的动作不论是攻击、集气、骑马奔进，还是必杀绝招都具有普通2D ACT游戏所达不到的流畅度。尤其是一些带有残影的连续动作都是由3D模组构建出来的。人物的招式设计以华丽、帅气为出发点，不同的角色各自怀有他们擅长的独门绝技。

本作共有五大章节17个关卡，以2D横向多层卷轴来推进游戏的画面。随着关卡的逐一展现，玩家可感受到每关不同的风情。比如玩家熟知的长坂桥、"西出阳关无故人"的塞外边关，每到一个场景就是一个脍炙人口的三国典故，大家在游戏之中盘点一下三国中名胜也是一大乐事呢。



长坂桥造就了赵云、张飞两位大将的威名。

"醉卧沙场君莫笑，古来征战几人还？"就是描写这样杀气弥漫的地方。

华丽招数　轻松上手

游戏中角色的动作除了普通攻击、擒人、冲刺及跳跃等基本动作外，还有爆怒的大招与俗称"保险"的救命绝招。在玩家受到伤害的同时会累积怒气槽，怒气值满就可以发动大绝招将敌人一击必杀。危急之时，救命绝招可把周围的敌人全部弹开，但要注意的是，这种招数会减少自身一定的生命值，所以不到万不得已还是少用为妙。这些动作看似复杂可是游戏的操作却十分简便，三个按键就可轻松搞定。双人模式也可与朋友一同游戏，彼此搭配还可能形成合击。游戏中除了步行前进，还能骑乘马匹并在马上攻击，骑在马上无论是冲刺还是重击，更有"大将军八面威风"的气势！



幻想西游

魔佛重生



相对于水浒、三国，带有东方奇幻色彩的《西游记》可能更适合做成游戏。而且说实在的，这种题材的游戏在国内不管做成什么样都会有人玩的，何况这款《幻想西游》的总体品质还是不错的……

全新的西游传说

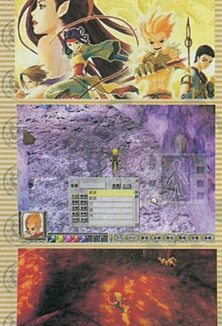
本作故事延续了大家耳熟能详的《西游记》，描述唐三藏取经归来多年，忽然有一天，各方神佛皆收到唐僧邀函，信上说他佛法大成要广邀诸神佛下凡一聚。众神佛欣然前往人界之都长安，数日过后却无一返回天庭。神祇不在其位，天地大乱。而一股莫名的妖气也无声无息地侵入三界，上扰天庭、下乱地府，就此带来了天、人、地三界的浩劫。

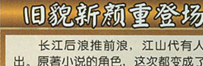
而在东海外的花果山，现在正由孙悟空的石猴血脉传承下来的新猴王——孙灵带领。天地大乱之初，原本花果山地处偏远，不受影响。但是当一群妖魔闯入花果山，猴王孙灵在对抗这群妖魔的同时，也展开了追查天地混乱的冒险旅程。



孙灵

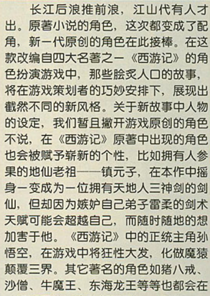
花果山之王，齐天大圣孙悟空之子，率领群猴称霸兽界。早年仙石受大圣精血，形成石胎，再经大圣点化后，成一石猴。他天生灵台清明、早通智慧，在石胎中就已脱胎换骨，所以七分像人，三分像猴；天生好动且思想灵活，悟性极佳但定性不足；个性轻佻，好惹是生非，这点倒是与其祖颇似。在天地大乱之时，踏出花果山闯荡天地人三界。





旧貌新颜重登场

长江后浪推前浪，江山代有人才出。原著小说的角色，这次都变成了配角，新一代原创的角色在此接棒。在这款改编自四大名著之一《西游记》的角色扮演游戏中，那些脍炙人口的故事，将在游戏策划者的巧妙安排下，展现出截然不同的新风格。关于新故事中人物的设定，我们暂且撇开游戏原创的角色不说，在《西游记》原著中出现的角色也会被赋予崭新的个性，比如拥有人参果的地仙老祖——镇元子，在本作中摇身一变成为一位拥有天地人三神剑的剑仙，但却因为嫉妒自己弟子富柔的剑术天赋可能会超越自己，而随时随地的想加害于他。《西游记》中的正统主角孙悟空，在游戏中将狂性大发，化做魔猿颠覆三界。其它著名的角色如猪八戒、沙僧、牛魔王、东海龙王等等也都会在《幻想西游》中以新面貌一一亮相。



舞神风

火焰山之王，铁扇公主及牛魔王之女，遗传其母的妖艳与其父的凶悍。因不满猴王单方独霸兽族，所以双方屡次针锋相对。兽族皆为火爆个性，但舞神风却一反常态，出奇冷静且善谋略。这次因天地大乱，她权衡轻重决定双方暂时放下干戈，共同对抗西方妖魔。



西方妖魔大举进攻

本作中的妖怪角色，不再只是传统意义上的妖魔鬼怪，或是从《山海经》中衍生出来的奇珍异兽，这次可是由正宗天竺佛教世界中的天龙八部来领军。它们每一个部众都有其独特的法术，比如乾达婆可以利用香气操纵一般妖怪对玩家产生集体攻击等等。看到那么多不知名的妖怪，大家可不要大惊小怪哦，游戏中的解释是整个东方妖魔界，因为受到西方邪气的感染，呈现不同的妖怪风貌是一种必然啊^_^b





悟玄

唐三藏的第四个徒弟，灵性清明不畏妖魔。佛法高深，个性善良。平时云游四海勤积功德，修行时遇猛兽，因不愿杀生所以身上处处伤疤。佛法功力更胜三位师兄的他这一次回到长安，发觉人间变化远远超出自己想像。



罗青青

转轮王之女，跟随地藏王菩萨修行。天地大乱时奉师命离开冥界，调查整个事件的来由。生性害羞个性孤癖，一心只想完成任务早日回到冥界修行。在调查的过程中结识舞神风，两人结为好友。早年曾与圣僧有一面之缘，并留下了特殊的印象。

雷柔

地仙之祖的末徒，因犯过被罚积外功三百才得重回五庄观修行。天资聪颖，专修剑术。名中带柔但个性却相反，因嫉恶如仇杀孽甚重，以致影响修业。经几年的磨练消磨了不少火气，但对妖魔还是不假颜色，认为早死早超生，反而是助他们。后来其师对她设下五戒，其一就是戒杀。

敖奇

东海龙王之子，近年来龙王族中功力最高深的人。为人霸气十足，虽已称王海界但却有制霸三界之野心。此次趁三界大乱图谋从中获利，虽有野心，但行事倒也豪爽，与孙灵颇为投机。



类型：RPG
制作：盖亚科技
配置：P3—1G
内存：256M
星等：★★★



新颖的即时 RPG 战斗系统

《幻想西游》采用即时战斗系统，游戏中玩家只需操作主角，但是根据剧情会有不同的角色加入玩家的队伍，玩家可以设定队员的战斗模式以及攻击的武器、法术等等，还可以为队员更换各类新装备，这样随着设定不论是从装束还是从战术上同伴都会作出相应的变化。玩过NAMCO公司“传说系列”的玩家可能一看就知道是怎么回事了，《幻想西游》的即时战斗系统就是类似于这种模式，其最大的优点就是摒弃了RPG战斗时枯燥的菜单选项，使战斗一下子生动起来。



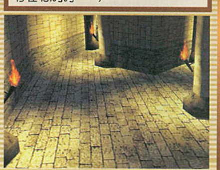
琳琅满目的仙术技能系统

《幻想西游》中6名主角都有其独有的法术技能，每名主角一开始就拥有自己的法术书，里面法术的习得方法是采用技能树系统。玩家每升一级，就会有技能点数产生，玩家可以自由分配要优先学会的那一种法术，点数分配越多，该项法术的效果就越强。6名主角的法术各有其特色，如孙灵法术灵巧多变，着重在“妙”；敖奇法术霸气纵横，着重在“猛”；佛人悟玄法术无寂无灭着重在“空”；冥人罗青青法术虚幻飘渺着重在“无”；仙道雷柔法术至极至精着重在“刚”；舞神风法术在刚柔并存着重在“圆”。游戏中的法术千变万化，具体患者就不多说了，还是留待玩家们慢慢去发掘吧……

多样化的武器法宝

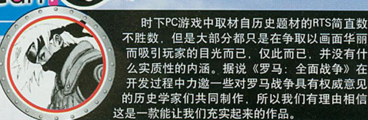
各类兵器也是影响主角战斗能力的要素之一。如同法术一般，在《幻想西游》里，每名主角都有自己专属的武器和攻击招式。游戏中的兵器主要分为：刀、剑、棍、杖、扇、枪、锤、斧、轮、弓、暗器等11种长短兵器。埋身战中长兵器的攻击距离长、威力大但速度慢，短兵器则相反。遇到强敌弓箭及暗器就成为了首选，如此玩家在变换武器的同时还可以享受合理攻击轻松制胜带来的乐趣。顺便一提，游戏中各类法宝也会层出不穷，法宝的威力可是远远非普通武器可比的哦！（患者：说到这里舞神风家传的芭蕉扇是必然会出现的吧，因为她的名字好像都在暗示这把宝扇的存在呢,呵呵……）





自由自在的冒险组合

在《幻想西游》的舞台中，玩家要操作主角孙灵进行整个游戏的冒险，根据游戏的剧情发展，主角会跟其他5名角色相遇，玩家要根据自己的喜好或剧情需求与其他角色组队共同冒险。游戏中容许玩家最多协同2位同伴，不同的队员会给予玩家不同的帮助。要注意的是，并不是你不选的角色以后就不会登场，有些时候可能剧情会强制要求玩家以上述6名角色中的某位为一段时期的主角，如果平时玩家偏心发展不平衡的话，到时可就有苦头吃喽……



时下PC游戏中取材自历史题材的RTS简直数不胜数，但是大部分都只是在争取以画面华丽而吸引玩家的目光而已，仅此而已，并没有什么实质性的内涵。据说《罗马：全面战争》在开发过程中力邀一些对罗马战争具有权威意见的历史学家们共同制作，所以我们有理由相信这是一款能让我们充实起来的作品。

ROME TOTAL WAR 罗马



全面战争　全面了解



Creative Assembly公司表示，他们曾多次获奖的看家法宝3D即时战略游戏《全面战争》（Total War）系列即将推出最新资料片《罗马：全面战争》（Rome: Total War）。

可能说到《全面战争》这套经典的即时战略游戏国内的玩家还不是很了解，那么就让愚者在介绍本作之前先来给大家充充电吧。Creative Assembly公司的《TOTAL WAR》系列至今已经推出了四部，它们分别是《将军：全面战争》、《蒙古入侵：全面战争》、《中世纪：全面战争》与《维京入侵：全面战争》，这四部作品可谓是记载了欧洲战争的史诗级作品，其中即时战略与回合制元素的融会贯通也称得上是RTS游戏的神来之笔。如果说《Shogun:: Total War》（《将军：全面战争》）是初获玩家青睐的话，那么《Medieval: Total War》（《中世纪：全面战争》）的畅销便是意料之中的事，以戏剧的手法，配合两种不同的模式来推动游戏的进程，通过不同战略方式的组合来构建自己的帝国，从而演绎了一场精彩绝伦的战争史。这种制作手法看起来几乎是无懈可击的，可是，就是因为前四部作品在游戏结构、图像引擎等方面走实干路线都没有什么十分出彩的地方，所以在《帝国时代》等华丽的大作面前无形中被抢了风头也似乎是顺理成章的事。在转投Activision旗下之后，CreativeAssembly最新一部《全面战争》将眼光瞄准了古罗马时代，他们寄希望于这部即将于今年9月份推出的系列最新作吸收更多先进的游戏理念，力求让玩家得到全新的游戏体验。



历史如斯　再起征程

顾名思义，本作将以古罗马时代为背景，玩家可以扮演许多大名鼎鼎的古罗马君王，如恺撒大帝、奥古斯都等等，为了建立罗马帝国的版图而展开征战。俗话说“罗马不是一日建成的”，这里其实不仅指罗马城里那些雄伟的建筑，更多的是指罗马帝国上百年的南征北战。东方有斯巴达克斯与迦太基的虎视眈眈；西北方有来自日尔曼的蛮族入侵；南方则有埃及、波斯的挑衅，如何在强敌环伺的险境中开创罗马帝国的辉煌，一切都掌握在玩家的手中。其实，玩家在游戏中不仅可以使用正统的罗马军队，还可以扮演一些著名的将领统率历史上知名的军团，例如恺撒大帝领军的罗马大军、汉尼拔元帅率领的迦太基军队、斯巴达克斯率领的角斗士义军、克尼奥配托娜女王的埃及雄狮。玩家将经历高卢之战、三次布匿战争、进军大不列颠与罗马内战等等经典的战役，其涉及的空间与时间上的跨度超过了以往任何一部《全面战争》。



内政：水可载舟，亦可覆舟！

《罗马：全面战争》虽然是一款着重描写战争的游戏，但是千万不要忽视内政的重要性，以国为本才是战争胜利的保证。本作在城市的管理这方面引入了“民众满意度”的概念，当玩家盲目扩军，以残暴手段镇压内部矛盾的时候，将会在大地图上看到己方城市冒出滚滚浓烟，这就是玩家统治地位岌岌可危的预示。

与《文明》系列类似的是，本作中玩家也可以通过修建建筑物来满足民众的期望，例如设立歌剧院、斗兽场来让民众愉悦。民众的支持可以提高税收带来的经济效益，并让后备兵源充足。（愚者：民安而国泰，除了罗马角斗场这样容易引起像斯巴达克斯起义的隐患建筑有待推敲外，又何乐而不为呢？不过，话又说回来了，没有这样标志性的建筑还叫罗马吗^ ^b）

攻城掠地的快感

在《中世纪：全面战争》中，城墙成为了可以攻击的实体。在本作中，攻城战成为了战斗的一个重要部分。城池能够为远程兵种提供有利的条件，并且可以为守城的士兵提供50%的防御附加值。其实，守城不是愚者想说的，这里我特意把攻城拿出来单独提一下是因为在看过E3上公开的攻城场面后到现在还在热血沸腾！不过遗憾的是，相比之下罗马军队的攻城技术是最差劲的，他们的步兵除了自己搭建云梯往上“堆人”之外好像没有什么有效的办法，而埃及则可以通过攻城车轻松的占领对手的城池。





类型：即时战略
制作：Creative Assembly
配置：P42.0
内存：256M
星等：★★★

全面战争

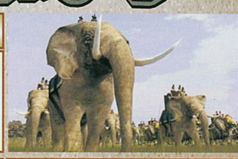
电影还是游戏？大魄力特效带给玩家的全新感受

相信大家都在关注最近全球热播的大片《特洛伊》，其利用电脑技术营造出的庞大的战争场面实在是不容错过的看点，而同类型的游戏场面也让我们备感期待……

在本作中两军对垒的场面将改由即时演算的大魄力剪接镜头进行描绘，这与其它同类游戏中只给全景的单一视角是截然不同的两种感受。而且在特写镜头的运用上也一改前作中那种千人一面的感觉，不同的人物不仅穿着不同甚至连语言、动作都会完全不同，最让人兴奋的是这些分镜头的过渡非常流畅，颇有欣赏大片的感觉！

六大势力详解

本作中的势力包括罗马、希腊、埃及、高卢、迦太基与角斗士起义军六大派别，这六大势力不会再像前作中那样出现名称、用途一致的兵种，每种势力都将拥有自己一整套的武器系统与作战法则：



罗马

本作的绝对主角，玩家将使用它完成整个战役模式。铁甲方阵兵是罗马最基础也是最主要的兵种，他们本身并不拥有强大的战斗力，事实上，Creative Assembly将其设置为游戏中攻击力最弱的步兵系单位，一旦他们组成的铁甲方阵被冲散，那么这些落单的士兵将不堪一击。铁甲兵的优势在于坚固的防御与集体配合发挥出的威力，当玩家下达组阵的命令之后，前排的士兵会将盾牌放下，两翼的士兵会将盾牌挡住身体向外一侧，方阵内的士兵则将盾牌搭成顶棚，防止敌方弓箭的袭击，方阵兵以牺牲机动力的代价来换取强大的防御。罗马军团还配置有弓箭手与弩炮，综合看来，游戏中的罗马军团由于没有骑兵，且士兵过分依赖防御，只能属于中规中矩的阵营。



迦太基

迦太基的战象部队是驰骋古代战场的“重型坦克”，没有任何其他势力的兵种能够在他们的碾压下存活，即便是号称“无敌防御”的罗马铁甲方阵！

希腊

希腊的风格与罗马有几分相似之处，他们都属于集团冲击的打法。所不同的是，希腊的防御不如罗马，但弓箭手的射程与威力是游戏中首屈一指的，他们还拥有攻城锤与攻城塔楼，可以以极小的伤亡损失夺取对手的城防要塞。

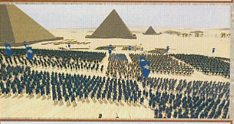


高卢

军队由分散在高卢的十多个部落拼凑而成，他们的作战毫无教条可言，即使依照游戏的默认阵型进攻敌人，也很容易被敌人打散。不过，高卢军队的特点就在这股 蛮 劲上。高卢人手持锋利的双手斧，在中距离就可以使用飞斧斩杀敌人。他们还具备类似《将军：全面战争》中日本僧兵那样永不退缩的信仰，“战斗到最后一人”是他们最可怕的地方。只是他们没有强力的攻城车与防护装备，像攻城这样的远距离作战是相当吃亏的。但每一个敌人都必须牢记，一旦让这些所谓的 野蛮人 近身，等待自己的就是灭顶之灾。

埃及

埃及拥有强大的战车部队，战车手并没有像《帝国时代》那样划分为弓箭战车手与重兵器战车手，而是将他们二者合而为一。他们的弓箭可以令中远距离的敌人闻风丧胆，手中的钢枪则可以令任何敢于靠近的对手命丧黄泉，而且他们还具备强大的机动力，这就意味着没有敌人可以活着离开埃及战车手的视野，即使他长了翅膀也不可能。



角斗士起义军

角斗士起义军是一个相当特殊的阵营，他们只会出现在任务模式中。届时玩家将率领勇敢的斯巴达克斯对抗残暴的统治阶级。角斗士与高卢人具有近似的特性：较强的单兵作战能力与决不临阵脱逃的精神。而且他们在组织上更为严密，在战斗中总能够维持阵型的稳定性。可以使用任何武器并拥有一定 科技含量 的攻防装备是他们最突出的特点。



战神：狂神天威3

率领魔幻军团建立帝国，成为世界的英雄！

WARLORDS BATTLECRY III

胖头熊：《战神》（Warlords）系列是游戏业界知名的回合制战略游戏之一，从1989年SSG首创第一集至97年第三集《英雄王朝》和《暗主降临》取得了巨大的成功。2001年SSG推出的第一代产品以整个战神系列为剧情背景，而在具体故事情节上保持独立，成为即时战略游戏的一个经典。五月，Enlight宣布发售《战神：狂神天威3》（Warlords Battlecry3）时，国内爱好战略策略游戏的广大玩家又开始了新的翘首以盼。

丰富而不失深度的种族与职业搭配

《战神：狂神天威3》共有16个种族，28种职业，不仅数量之多在同型态实时战略游戏里相当少见，而且各种族和职业还能任意搭配，完全不设限制，恶魔族可以当贤者，妖精族也可以当破坏者。种族与职业配合的平衡度方面也经过开发小组无数次严谨的测试，达到完美状态。

这一代有五个新增的种族：瘟神、虫族、蜥蜴族，以及由原本二代中的人类分裂而成的帝国一族和骑士一族。其中最值得一谈的是，蜥蜴族这个种族的成员除了常见的蜥蜴人和蛇人之外，竟然还包含远古时代的恐龙，经常可见三觭龙和霸王龙和地图上横行，在魔幻背景的游戏里可说是非常大胆的尝试。

最后是玩家最在意的的个人化设定，这一代的种族在性别上虽然一样有预设，但是玩家可以手动调整的空间变大了，人形角色几乎都可以选择外貌是男是女还是怪物，喜欢恶稿的玩家有机会将英雄调配成恶魔般的脸孔，男性般浑厚的声音，女性般完美的身材。在在线多人对战时，展现自己独一无二的搭配，将会是另一种游戏乐趣。



货真价实的科技树与兵种

看到《战神：狂神天威3》设计这样多的种族与职业，第一时间令人担心的，大概又是换一个颜色算一个新兵种吧？大概每个种族的科技和兵种都差不多，只有少数几个不一样吧？

不，这些状况在《战神：狂神天威3》里都是不被允许的，这个游戏的每一个种族所拥有的科技树、兵种和建筑物都不相同，名称、外貌、功能和属性没有一样重复，而且每个种族差异明显，在作战过程中，就外貌来说，很少有看到敌我长相相同的机会，所以比较不容易发生因为玩太多次，选过太多种颜色，而导致颜色混淆，一时无法辨别哪一边才是我军的状况（除非玩家的英雄特别爱好招募来自各个不同种族的杂牌军队当随从）。就战略来说，因为每个种族属性能力不同，每选一次新种族就必须重新适应新的作战方法，加上英雄本身不同职业的配合，这个游戏至少可以组合出448种不同的战斗策略，耐玩性十足。

可经由培养而成长的英雄

大多数的实时战略游戏因为本身的难度，加上每关都要重新培养兵种，研发科技树，吓跑了不少慕名而来的玩家，《战神：狂神天威》系列为这些玩家提供了一个亲切的设定，游戏中的英雄，也就是主角，可以藉由战斗吸取经验值而成长，每提升一次等级，都可以选择增加一点能力值和一点技能等级，可以学习的技能是由英雄的种族和职业决定的，增加能力以后产生的影响在游戏中都有实时而明确的说明，只要看清楚想明白，不至于发生练错的情况。其中魅力这个数值，影响了随从的数量，魅力愈高，可以携带的随从愈多。所谓的随从，是和英雄一样可以藉由战斗不断升级，带到下一关继续战斗的角色。



不擅长实时战斗的玩家可以藉由不断练功（这个游戏随时都可以练功）提升英雄和随从的能力，把这个游戏当成动作角色扮演游戏来玩，如果英雄够强的话，甚至可以不必花心力在盖建筑物和采集资源上，直接带着随从杀进敌营取对方英雄首级就过关了。喜欢追求刺激的玩家也不必担心不小心把英雄等级练太高，因为游戏中也为这样的玩家提供冻结英雄等级，让英雄无法升级的功能。

和前一代不一样的是，这一代英雄升级是实时的，在战斗中经验值累积够了就会立刻升级，不需要等到任务结束之后才升级。当英雄在战斗中有即将阵亡的危险时，不需要担心，只要撑到升级，HP会立刻补满，降低了游戏的难度。

类型：实时战略
制作：Enlight Software
配置：P3 800M
内存：128M
星等：★★★★



具有冒险风味的自由形态战役组织

既然强调融合角色扮演因素，如果只是单单表现在培养英雄能力上，就显得有点不够说服力了。

《战神：狂神天威 3》不同于一般实时战略一关接着一关，依照固定路线战斗的方式，而是采用类似角色扮演的观念，玩家可以在地图上自由选择移动的目标，移动之后，可以选择进行主线任务、挑战支线任务寻宝，或者单单只是进去商店逛逛，除了部分剧情必须条件外，不一定非得采用战斗的方式经过该地点。

即使是已经攻略过的地点，玩家也可以一再进入，一来作为闲暇练功，二来可以重复搜括地图上的随机宝箱，捡到好东西就留下来，捡到不怎么样的东西也可以等战斗结束后，在战役地图上卖给商店赚些小钱。

展现个人化英雄的多人联机

利用编辑器编辑出一个属于自己风格的关卡，传上局域网络提供给大家玩乐，已经是实时战略游戏的基本功能。可是，虽然地图事件是自己编辑的，操控的角色却是联机之后由系统发下来的，不免令人觉得遗憾，单机上的角色练得再强，也只能到讨论区说说炫耀一下，万一角色练得太神了，说出去也许还会被人当吹嘘。

《战神：狂神天威 3》了解玩家的心理，设计上特别允许玩家将单机上的角色带上区网使用，由于这个游戏单靠种族与职业就能组合出四百多种英雄，再加上每个玩家选择修练的技能不同，一样身份的英雄却使用不同的技巧，组合总数说有万种也不为过。

玩家既可以抱着见识并打败各式各样英雄，以证明自己实力的心态连上区网。更可以抱着在茫茫人海中，寻找和自己志同道合选择同样种族、职业，练就相同技能的网友为乐。



反败为胜的巨神兵

《战神：狂神天威 3》为了让玩家体会辛苦的代价，特别设计了一种名为《神兵》的兵种，在各族的传说里，他们各自拥有一段属于自己的故事，是各族的守护神。游戏中无论处于多么劣势的环境，只要能支撑到神兵生产出来，就有立刻转败为胜的机会，以下，就简单的介绍新种族的神兵。



1、骑士一族

骑士一族的神兵原本是全人类的守护神，在人类分裂为骑士和帝国两族之后，由于这位守护神就外貌和能力上来说怎么样都会被直觉当成骑士，所以他就顺理成章成了骑士一族的专属神兵。他的战斗力在神兵中可以排进前三名，特色是：在所有采用近身攻击的神兵里，他是唯一带有魔法属性的，但是抵抗力却很可惜的是所有神兵最后一名。

2、帝国一族

分裂之后的帝国一族，得到驾驭万兽之王的狮子神座作为神兵，也许同样因为都是人类的关系，帝国一族的神兵和骑士一族一样使用火系魔法攻击，虽然表面上帝国一族的神兵战斗力远不如骑士一族，但他却是所有采用远程攻击的神兵中攻击力最强大的，而且射程相当长，如果控制得当，不要让他随意向前冲，是可以在不损失一点HP的情况下，为英雄带来胜利的——他的HP是所有神兵中最低的。

3、蜥蜴族

蜥蜴一族是以蜥蜴人为首领，由众多爬虫类生物构筑而成的种族，本族最大的特色在前文中提过，连史前时代的恐龙都加入了这个种族，原因从蜥蜴族的神兵外貌就能看出一点端倪：拥有蛇头和恐龙身体的生物。这个神兵的特点，只要想想恐龙的皮有多粗厚就能理解，一流的防御力加一流的速度，互相配合，可以快速出入敌兵阵营，不受到太多损伤。

4、虫族

虫族的神兵被称为饥荒之神，在各地掀起虫害，降低农作物收成是他的专长。虫族的能力在众种族中稍微偏低，是个重视以量取胜的种族，他们的神兵也和他们一样，虽然从它那体型略小的外表看不太出来，但是它的HP几乎到达千点，是所有神兵之冠。而战斗力也很荣幸和骑士一族的神兵同列前三名之一，并且没有特别的弱点。

5、瘟神一族

瘟神是个热爱畸形与丑陋的神祇，从瘟神一族的神兵外貌可以感觉出数种生物的混合体。由于瘟神本身的任务是散播疾病，自身的抵抗力如果不高，就会先让自己病死，因此这位神兵的抵抗力明显高于其它族。另一方面，瘟疫自古以来就一直让人闻之色变，在恐惧因素的作祟下，即使瘟疫原本不是那么强也因为对手的不敢抵抗而变强了，所以，战斗力直接爬上第一名。





苍穹霸主II

ETHERLORDS II

胖头熊：继《闪击战(Blitzkrieg)》、《苍穹霸主(Etherlords)》、《恶魔岛(Evil Islands)》、与《巫师之怒(Rage of Mages)》系列使其声名大噪之后，俄国首席游戏研发公司Nival Interactive这回用《苍穹霸主II》彻底推翻了“续集总是换汤不换药”的定律。即使是一代的忠实玩家在不知情的状况下看见二代的游戏画面，都忍不住惊呼：“咦！是魔兽争霸III吗？”这种种迹象都足以展现这款被GameSpy喻为“前所未有的最佳回合制奇幻风格游戏”，已经将魔法牌游戏带入令人眼睛为之一亮的华丽境界。

类型：回合策略
制作：Nival Interactive
配置：P3 800M
内存：128M
星等：★★★



一步一脚印的英雄培养

《苍穹霸主II》与一代最大的不同，就是玩家将只能控制一名英雄，这让游戏感觉更像《暗黑破坏神(Diablo)》，你将走遍地图寻找任务线索、与各式各样的人事物相遇，还会找到散布各地的资源，并利用取得的资源购买更多强大的魔法牌，而这就是你赖以与对手战斗的最大本钱。

在冒险途中你会遇到在各方游荡的怪兽和人物。怪兽是很好的经验点数来源，让你得以升级并习得全新的技能。而游戏中的NPC们则会指派任务目标让你设法完成。这些目标能促使故事顺利进行下去且成功完成各种任务。每个任务都有一条主线路径，除了主线路径之外还有支线目标必须完成，完成这些目标与任务将使你的角色逐渐成长茁状。



此外，一代中受到诸多玩家抱怨的，英雄无法将经验值带往下一场任务的缺点，已经在这代成为历史，现在你可以带着一路上冒险得来的等级、经验值、咒术与神器往下一关迈进，享受手中操控的英雄人物一点一滴地慢慢强大的成就感。

多人联机新增随机与圆桌模式

在你完成单人游戏的冒险战役后，相信已经练就了一手绝妙牌艺，这时你可以自己挑选牌组与计算机AI进行决斗。不过，计算机在技巧上的磨练来说或许是个好对手，但你一定迫不及待地磨拳擦掌想要去闯荡真实的世界了吧？《苍穹霸主II》在多人联机功能中新增两款模式：随机模式与圆桌模式，这对《魔法风云会》的玩家应该很熟悉，类似稍微改变过的封牌版本和草拟比赛的游戏。

随机模式提供决斗玩家随机的咒术、生物、与神器，而圆桌模式则是可让多达八位玩家相互对决并歼灭彼此。不论是原有的决斗模式或是新增的圆桌与随机模式，官网上都提供了实时更新的高分排行榜，昭示着来自世界各地好手的光荣战绩。多人联机虽然能够让你充份体验打败真人对手的成就感，但是可别忘了一山还有一山高喔～

结合魔法牌、回合策略与角色扮演的游戏风格

二代中也引进了奇幻的角色扮演元素。物品栏系统让玩家所扮演的英雄可以与游戏中的NPC进行互动，还有冒险日志纪录着玩家从进入世界的第一天开始遇到的各种人事物，而在冒险途中所遭遇的每场战役都有着附带的目标任务，因此玩家可以尝试用不同的方式来写下属于自己的故事情节，更有着多样化的剧情支线可通往不同的结果，游戏中共有五场战役剧情让玩家分别扮演四个不同种族的英雄，发掘浩瀚广大的灵气世界。

“这些都是玩家们最渴望的改变，”游戏制作人Yemelyanenko解释着，“你将不再是没有主体性的控制者，你就在游戏之中。”《苍穹霸主II》对于魔法牌游戏概念所提供的多样性和深度确保了战斗的新鲜度，让玩家不论是为了收集魔法牌的狂热、回合制策略游戏的偏爱、还是角色扮演游戏的深度，都可以在这款游戏中找到属于自己的乐趣。

四大种族重新创造领主世界

《苍穹霸主II》的世界中有五种灵气，包括红色的浑沌灵气、蓝色的机动灵气、绿色的活力灵气与黑色的械化灵气，而另有白色灵气则是集合所有在宇宙中心所产生的强大灵气。故事背景就设定在机动族、浑沌族、械化族与活力族－这四大种族所居住的灵气世界。这四个种族之间不断地决斗、争取灵气的控制及取得各式各样的魔法来增强自己的力量。

即使续集的故事背景似乎与一代类似，但是对《苍穹霸主》的资深玩家而言，续集中几乎所有一切都是全新的领域。二代中每一种族都赋予单一主要英雄人物，取代以往四位领导各自种族的角色，因此更能有效地认定作战角色，靠着镜头渐移拉近到主角身上，强调出一种更身历其境的氛围。

寂静风暴：哨兵



类型：策略
制作：Nival Interactive
配置：P3 1G
内存：256M
星等：★★★



《寂寞风暴》（Silent Storm，简称S2）这款由俄罗斯制作小组Nival Interactive开发的战略游戏在去年没有被人看好的情况下悄悄走红，这恐怕是连制作者自己都没有想到的。好评如潮并没有蒙蔽Nival Interactive的眼睛，他们在第一时间作出了推出资料片的决定。《寂静风暴：哨兵》（Silent Storm: Sentinels，简称S3）可以看作是对S2的一种补完，因为玩家扮演的角色不再是二战时期英、德正规军里的士兵，而是以自由雇佣兵的身份加入到二战之后的反恐组织中……

哨兵的意义

《寂静风暴：哨兵》（SilentStorm:Sentinels）是大受欢迎的回合制战术游戏《寂静风暴》的资料片，在S3中，玩家的任务就是与企图征服全球的恐怖组织Thor'sHammer周旋到底，把他们对世界的威胁化于无形。以前的同盟国和轴心国的特工们如今都加入了一个秘密的佣兵组织，而这个佣兵网络就叫做"哨兵"，他们要捍卫好不容易才得到的世界和平。由于控制的是佣兵组织，因此在每次完成任务后都会得到奖金，玩家要以此来购买并且强化自己的武器装备、招募更优秀的佣兵以及收买可靠的情报。（愚者：既然是雇佣兵，战斗是为钱，花的也是钱，下文会具体说明钱的重要性哦。）

我是佣兵，没钱行吗

S3集成了很多像"大菠萝"那样的ARPG要素在里面，尤其是钱的作用几乎是左右玩家游戏下去的关键！这可不是危言耸听，因为这个游戏中的要花钱的地方实在太多了，而挣钱的途径又太少了……以下列举出所有需要的用钱的场所，大家可要捂好自己的钱袋听仔细了^-^

1 购买武器和装备是最基本的就不必说了吧，强化部件别看是小钱但架不住种类繁多。

2 游戏中的武器都有耐久度设定，武器坏了修理可是要花钱的哦。

3 收集情报也是一笔必要的开销，没有情报就没有任务。

4 雇用佣兵是必须的，其身价与能力成正比。

5 医院本是救死扶伤的地方，但是天下没有白吃的午餐。而且S3中还变本加厉地加入了漂亮的护士小姐，这钱出手的就更自然了……

看了这么多花钱如流水的地方，大家是不是有些冒汗啊？呵呵，不必担心，经愚者总结，归纳出一个要点，即钱是省出来的，而不是挣出来的！省字在游戏中非常关键，很多时候都必须牢记，魔高一尺，道高一丈，下面看愚者如何应对：

1 只选择必要的武器装备完成任务是最有效率的省钱手段。

2 正确地收集情报，千万不要为了省那点情报费而错招了一支鱼腩部队。

3 得到大威力武器先存放到储物柜中，不到万不得已尽量不要使用。

4 尽量多的在战场上收集敌人遗弃的武器，能修的修，能卖的卖。

5 千万不可妇人之仁，不必要的佣兵还是让其卸甲归田吧。

S3中的新加要素

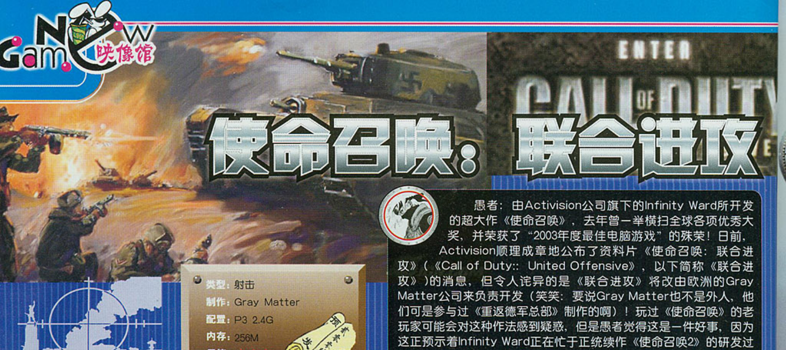
S3在S2的基础上加入了很多新的内容，包括新的战役、新的武器以及更智能的敌人，并可以让玩家扮演二战中法西斯或盟军的战士。游戏中提供了6种不同的职业：战士、工程师、特种兵、医疗兵、侦察兵和狙击手，还有从匕首到火箭筒等多达75种的二战时期真实武器，并且会有超过40种不同的性别、国籍、种族、性格、背景的人物加入到游戏中来，他们将拥有超过50种的附加能力。大量的随机战役以及多种完成任务的方式，都会给游戏增添无穷的乐趣。



S3的精彩



S3中敌兵的AI非常高，他们会对玩家的队形实行迂回包抄、整体包围或者逐个击破，有时还会设置陷阱。可能初次接触S3的玩家会不太适应，那么游戏体贴地允许玩家自定义游戏的难度，玩家可以自行调整敌人的攻击力与反应速度，从而不会还没窥到游戏的精彩就先被吓退了。说到精彩，最后不得不提一下S3的图形物理引擎，其最强之处在于3D场景的完全破坏性，在游戏中几乎所有的东西都是可以摧毁的！如果你不怕浪费弹药，甚至可以将整座的建筑物轰塌……



使命召唤：联合进攻

患者：由Activision公司旗下的Infinity Ward所开发的超大作《使命召唤》，去年曾一举横扫全球各项优秀大奖，并荣获了"2003年度最佳电脑游戏"的殊荣！日前，Activision顺理成章地公布了资料片《使命召唤：联合进攻》（《Call of Duty:: United Offensive》，以下简称《联合进攻》）的消息，但令人诧异的是《联合进攻》将改由欧洲的Gray Matter公司来负责开发（笑笑：要说Gray Matter也不是外人，他们可是参与过《重返德军总部》制作的啊）！玩过《使命召唤》的老玩家可能会对这种作法感到疑惑，但是患者觉得这是一件好事，因为这正预示着Infinity Ward正在忙于正统续作《使命召唤2》的研发过程中，相信不久患者就可以给大家献上《使命召唤2》的消息了……

类型：射击
制作：Gray Matter
配置：P3 2.4G
内存：256M
星等：★★★
预计发售日期 10月

突破辉煌！使命的压力



《使命召唤》在去年的评选中，囊括了年度最佳游戏和编辑选择奖，这给接手制作资料片的Gray Matter造成了不小的压力。据说从去年9月起他们就开始了资料片的制作，还有传闻他们为了作出新意足足花了两个月的时间来研究二战历史，制作者尽可能多的阅览了相关书籍，还收集了大量的历史资料影片才初步构建了《联合进攻》的框架。资料片的单人模式将以美军、英军和苏联所在的战役为核心，再现许多不为人知的二战故事。制作者别出心裁地把每一场战役都用独特的手法表现出来，虽然同样是FPS，但绝对能给玩家带来不一样的新鲜感。通过《联合进攻》这个副标题我们也能看出，游戏会以多角度来展现二战的全貌，这是以前以二战为题材的游戏所不具备的内涵。

图像功夫更上层楼

在原来Infinity Ward开发的基础上，Gray Matter尽量增强了图形编辑器的性能，使其达到最优化。游戏中的地图比《使命召唤》大了许多，同时增加了多人同时编辑地图的功能。Gray Matter向来以极高素质的图形效果而闻名（笑笑：《Quake Ii》的图像引擎啊），在制作《联合进攻》时还针对二战的特殊场景进行了一些细节上的改进，其中包括爆炸效果、烟雾效果以及天气效果等等。由于是第一人称视点，所以一些人物的感受也将表现在画面上，比如在近距离的爆炸时，画面会模糊起来，玩家能明显体会到失去意识的感觉。



三大战役 三种玩法

《联合进攻》的剧情将以二战时期三大历史性转折为基础而展开，故事段落之间使用了强制性的跳跃。玩家将会扮演美国、英国和前苏联的不同兵种，完成著名的三大战役。

库尔斯克战役



库尔斯克战役是二战中最大规模的坦克大会战，玩家将驾驶坦克，突破德军东线的"堡垒"计划。

西西里岛登陆

玩家又变为英国B-17轰炸机队里的成员，参与代号为"爱斯基摩人"的西西里岛登陆计划。这可能是整个游戏中最激动人心的一部分，在这里玩家将成为轰炸机中的炮手，来迎击滚滚而来的敌机。在这里，高速化的大规模空战场面绝对是以前的FPS从所未有的突破。

凸出部战役

最后，玩家还将加入到大名鼎鼎的美国101空降师，参与到粉碎纳粹西线并突入德国本土的最终大决战中这个战役主要焦点在于比利时的Bastogne、Noville和Foy等几个城市。游戏终于回归到正统的FPS类型上，玩家玩到这里才刚刚会找到《使命召唤》原有的感觉。总的来说，虽然游戏被分为相对独立的三大部分，而且战斗的地点与人物所属也有巨大的跳跃感，但是，情节的发展却是完全互动的。比如玩家在西西里岛抢滩轰炸时任务完成的不彻底，那么在随后的战斗中英军也会参战；再比如苏联军队进行的库尔斯克战役，对德军坦克的击破的数量将直接关系到美军攻破德军最后防线的难易程度。

什么战役使什么武器



除了前文提到的三大战役，依照整个任务进行的安排，还将有"诺曼底登陆"、"圣梅尔格利斯争夺战"、"斯大林格勒保卫战"、"柏林大会战"等著名战役登场，每个战役都有10个以上的任务，而且在某些战场还会出现专有的经典武器。 举个例子，比如坦克大战中，就加入了新武器88毫米高射炮和雷管炸药包等。除此之外，原先游戏中不合理的武器设定也得到了改善，例如加入了适合近身战的轻机枪，适合对坦克战的喷火器，手榴弹也提升了威力，不同的局面需要合理的武器，这样，就再也不会出现一把武器打到底的尴尬局面了。



类型：动作
制作：Mirage Interactive
配置：P3—800
内存：256M
星等：★★★



刺杀希特勒2



剧情简介

《刺杀希特勒2》的时代背景仍被设定在二战期间（愚者：没办法，名字就这么叫的，改不了了……），主角Sven Mortyr是生于挪威的英国情报员，在被秘密派到北方战场后，Sven发现自己的父亲正在被迫为纳粹的一个秘密武器的开发项目工作。为了把自己的父亲从纳粹的魔爪里拯救出来，也为了摧毁希特勒想凭借大威力杀伤性武器挽回败局的可怕念头，Sven最终与父亲心灵相通，并通过自己不懈的努力完成了这个不可能完成的任务。





说到《刺杀希特勒》，可能游戏年龄较小的玩家并没有听说过。也难怪，它算是上世纪九十年代骨灰级的一款作品了。《刺杀希特勒》可能是第一个在二战类游戏中使用先进3D技术的游戏，在同类游戏中（例如：《重返狼穴》）应该说算是比较成功的。《刺杀希特勒》曾一度在全球风行了五年仍旧魅力不减，在波兰本土的销量达到了120,000套后仍被译成不同的版本在各地继续热销（比如去年这款游戏才完成了在俄罗斯的翻译）。因此，在得知新作的消息后，我们有理由把《刺杀希特勒2》这个响亮的名字添加到我们的暑假游戏计划中。

令人拍案叫绝的图像处理技术

游戏的画面是基于Argon Engine 平台开发的，Argon其强大的图像处理能力真是令人折服，愚者把游戏中使用的特效归纳如下，大家跟着我拜一下先！

TnL的充分运用：光影可实时呈现，并可自动移动及修正。

充足的环境效果：从简单的物理浮雕和烟云阴影等静态环境中表现3D边缘明暗效果。

Multiple Rendering 和 Vertex/Pixel 显示技术：能令环境因素和表面效果达到最优化。

拟真处理：表现在皮肤和骨骼上的动作通过柔滑效果显得十分自然。

丰富的FX sub－engine：可以模拟爆炸场面、烟雾效果、云层浮动、雾气环绕以及血花四溅等各种场景效果。

基于stencil-buffer影像：可以定义精确度和锐利度，在移动物体的光源表现上有真实的明暗交替。

即时处理的depth texture：物体上的纹理会随游戏环境而改变。比如人物的头发、衣服上的褶皱等。

其实说了这么多深奥的技术，大部分愚者也不明白（笑笑：长进了啊，这一晚上资料没白查呀。），但是我们只要知道一个中心意思就好，那就是这些特效融合在一起将带给我们一个令人惊讶的视觉享受！说到这还要透露一点愚者唯一一个不用查资料就明白的特效，哼哼，那就是游戏会自动侦测显卡的承受能力，当达不到要求时会自动调整到适合的标准ˉ-ˉ（笑笑：我倒，说了半天其实这个才是你最关心的吧……）

游刃有余地周旋于敌人之间

本作的地图场景被设定在二战期间被纳粹占领的欧洲，玩家要操作Sven来想尽办法击败各种凶悍的敌军。游戏中的敌人个个装备精良，而且具有颇高的战术素养，但是也正是因为如此游戏才会具有挑战性和趣味性。Sven要通过不断地战斗提升自己的作战经验，还要从击毙的敌人那里抢到强力的武器，下面为大家介绍几种游戏中常见的狡猾敌人，希望能让玩家与他们打交道时能心中有数。（愚者：知己知彼，百战不殆！）

纳粹国防军

第一批敌人，他们装备有毛瑟枪或是MP-40机械手枪，他们的制服及头盔会根据环境的不同而有所变化。此外，他们根据级别装备也会不同．装备有MP-40的部队还会装备有手榴弹。

指挥部队

他们在游戏中出现的较晚，但是经验丰富，心狠手辣。他们的枪法比纳粹国防军更为精确，速度更快。他们通常隐藏在草地中，匍匐前进，然后突然出现开火，经常会令人感到措手不及。

手榴弹兵

配备有手榴弹和装甲车，在防守严密的地方就可以遇见他们。手榴弹杀伤力极大，当他们缩回装甲车的时候普通武器奈何不了他们。

狙击手

他们的隐蔽性极强，枪法精准而且往往会一枪夺命。

特殊技术部队

在最后才会出现的敌人，装备有甲和头盔。虽然速度较慢但很难被杀死，他们装备的武器是MG-34手枪，破坏力极大。

目不暇接的经典武器

《刺杀希特勒2》虽然是一款根据历史改编的游戏，但是由于设定Sven 在寻找开发秘密武器的父亲，因此他能使用不少纳粹秘密研究的新式武器，例如带气囊扶手的压杆式气枪Erma EP 26，其他特殊武器还包括改良后的7.92mm 反坦克步枪、装有汞弹的39式装甲车、154式固定火箭发射操纵架、带消音器和夜视镜的贝格曼机械手枪、可盛放166磅TNT的精微操作巨型地雷、德国的飞翼喷射战斗机（Horten Ho Ix）、卡尔自力推进式迫击炮、超重坦克炮、古斯塔夫（Gustav）火车炮以及在最终战役中被毁的A6 （a.k.a. V3A）同温层火箭等等。

类型：3D即时策略
制作：GSC Game World
配置：P3—800
内存：256M
星等：★★★★
9月

Cossacks II napoleonic Wars



哥萨克II：拿破仑战争

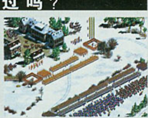
“拿破仑战争”对于欧洲历史是一个重要的转折点，他本人的个性也备受争议，有人说他是一个暴君，战争就是他的生活中的一切；也有人说他是一位天才的军事家，他对于欧洲的统一功不可没。到底历史赋予了他什么样的使命？还是让我们亲自置身于这个动荡的年代中，用我们的经历去给予他正确的评价吧。



《哥萨克》，你听说过吗？

《哥萨克》系列的游戏一直是以16-18世纪的欧洲为历史背景，本作是系列的第二作。显而易见，我们从副标题中可以得知游戏把时代的重心放在了19世纪的欧洲，它将以拿破仑称霸欧洲大陆为主要历史舞台，再现拿破仑的铁骑征踏平欧洲以及北非战场的宏伟征程。

作为目前世界上最好的即时策略类游戏的发行厂商，CDV公司对其推出的每一款游戏都是把对品质的至高追求放在了首位，从《突击》到《征服美洲》等等的一系列作品，几乎都可以称为上乘之作。借着这种良好的声誉，在今年的E3大展上，CDV就在其展台上为玩家们展示了一款默默无闻的战略作品，那就是我们现在看到的《哥萨克II：拿破仑战争（Cossacks II: Napoleonic Wars）》。当听到这个名字的时候，可能很多国内的玩家和在E3现场的CDV fans一样摸不着头脑。这个名字似乎听过，但又一时想不起来可能是很多人一致的想法。还是让愚者给大家提个醒吧，一年多前，前作《哥萨克：



欧洲战争》所取得的成功是CDV公司所始料不及的，因为这可是由一个乌克兰的游戏公司（GSC Game World）制作的哦！不过，话说回来，当初CDV公司能够这样一个名不见经传的游戏制作小组所开发的处女作如此之重视，可见他们的眼光如何的独到。

游戏特色的归纳

以下是游戏开发公司所公布的游戏特色，下文将对这些特色作出具体的解释。

1.游戏采用全新的3D图形引擎，真实展现游戏中的气候、地形环境等因素；

2.大型战争场面真实再现，在战役中最多可以达到64000个作战单位；

3.6个风格完全不同的国家，超过150个独特的战斗单位和180种不同的建筑物；

4.游戏中出现的植物和动物的种类都将会达到1000种之多；

5.游戏中添加了士气值和疲劳度等新颖的指标，士气值表现在如指挥官战死其部队会出现四散奔逃这样的场面。疲劳度是指部队连续急行军后会筋疲力尽，必须休息才能恢复其战斗力；

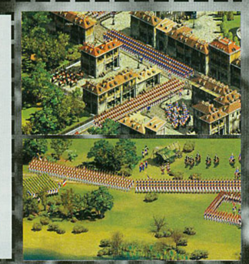
6.游戏中部队的AI得到大幅强化，增强了寻路和组阵的效率；

7.外交手段得到强化，玩家可以充分利用外交手段达到各种目的。

突破性的画面效果

《哥萨克II：拿破仑战争》将会是《欧洲战争》的延续，不过，该作给玩家感受最大的转变还是游戏的画面。与CDV以往发行的战略作品不同，这次，哥萨克II终于放弃了一直沿用的2D手绘画面，全面启用其最新开发的3D图形引擎。而画面的改进，不仅仅表现在视觉感受上，更多的是能自然地带领玩家进入到更加真实的游戏环境中。在本作中，由于强大的引擎支持，终于可以实现雨、雪等天气的变化效果了，这也几乎顺应了时下策略游戏作战环境的一个基本要求。的确，气候变化的加入，将大大加强游戏的真实性！

另一方面，游戏中的所有地形也将会以3D的形式展现。更加真实的地形状况，使得玩家在作战时必须充分考虑到地形所带来的各种效果，比如玩家在编制远距离攻击的兵种时，就应该占据对射程有利的高地地形；而作为突击兵种，则应该将他们隐藏在茂密的森林中进行伏击。千万不要小看天时、地利对于战斗的影响啊，这可是一个很重要的战略设定哦。



令人惊诧的战争场面

《哥萨克II》将采用拿破仑著名的历史战役为剧本，游戏中的所有设定都将符合史实，并且加入了更多对应玩家的动作历史事件。游戏中将进行多场大规模的著名战役，其中包括家喻户晓的马伦哥战役、土伦战役、卡斯奇里恩战役以及兵败滑铁卢（患者：没办法，谁让是俄国人作的呢ˉb）等等的20场不朽战役。从开发公司发布的消息来看，游戏可支持在战场上一次显示64000个单位。这样的数目真是惊人，若真是这样的话将会是即时战略游戏史上前所未有的大型战争场面！不过，厂商居然宣称游戏的特色是战术运用而不是人海战术，由于地图庞大的原因，除了军队自身的升级与发展之外，战术的成功运用自然要求有相当数量的兵力作为保证。

欧洲大陆的缩影

游戏中除了能出现法国之外，英国、奥地利、俄国、普鲁士和埃及这些国家也将会在游戏中出现。玩家不仅要考虑到各个国家发展的特点，还要注意各民族各国之间的复杂关系。一旦在游戏中选择了国家，玩家将会发现这个国家是会拥有独立风格的建筑与人员配置的，而不仅仅只是名称上的变化。整部作品将收录超过150种的作战单位以及180种以上的建筑物，可以说是部难得一见的大容量作品。换个角度来说，玩家甚至还可以把它看作是一本欧洲16-18世纪战争、民族、技术、文化的百科全书。



更加趋于真实化的经济系统

游戏中玩家虽说需要管理6种资源：木材、石料、食物、铁、金子和煤，但真正让玩家费心的资源却只有食物一种，其它的一经开采就会自动形成补给线。所以玩家几乎不用担心资源的匮乏，只要把精力都用到战斗中去就行了。而且，在本作中的经济系统发生了巨大的变化，玩家将会有机会通过城市和省为单位来直接控制自己庞大的帝国。玩家还可以占领地图上出现的所有城镇和村庄，不同的地区会呈现出不同的风貌，据了解游戏中总共将出现的植物和动物的种类会达到1000种之多！城镇和村庄中之间会进行物资交流，玩家要通过它们之间的贸易路线来建立自己的经济系统，从而使帝国的军队无后顾之忧。同理，玩家不只可以通过武力来赢得战争，还可以对别的国家采取经济封锁的方法使其不攻而破。

士气与疲劳　左右胜负的砝码！

本作中还加入了许多新的战术元素，如队形、士气、疲劳度以及经验值等。在作战过程中，部队连续的征战后会产生疲劳，必须通过休息来调整；反之，士兵疲劳度达到一定限度时，玩家还在急攻猛进，军队的战斗能力将会大打折扣，届时即使是赫赫威名的拿破仑铁骑也会不堪一击。此外，如果战斗中指挥官战死也同样会令部队军心涣散，这也提示了玩家，在战斗中要注重攻击的首要目标。

组阵力显战术平衡
指挥官AI大幅强化

游戏中各种作战部队间具有非常明显的克制作用，如骑兵部队是常规步兵的天敌，而长矛兵则可以很轻松地把骑兵挑于马下；弓箭手对付移动缓慢的长矛兵十分奏效，而面对擅长近身肉搏的步兵却毫无还手之力。可以说玩家如果不针对敌情变化合理组合及运用各兵种，很可能会出现大规模部队围攻敌人一个小军团反遭毁灭性打击的情况。对于部队的管理和配备，游戏十分强调阵形的设定，己方所有的部队都可以编入阵形之中，而且整个军团的综合作战能力会在编队中得以体现的设定也十分方便玩家的操作。如果嫌频繁地调度麻烦，当发展到可以建立军校后，玩家还能培养指挥官，指挥官将自动会对阵形中的作战单位发号施令。如此一来，不但能够省去了玩家繁琐的操作，其精确也会使阵型内的所有作战单位获得一种整体性优势。

外交　让我们作出拿破仑所做不到的事！

有人说："拿破仑是个战争狂人，他的字典里没有'外交'二字。"其实事实上并不是这样，在那个群敌环伺的年代，只有以以强食弱的"铁腕"政策才能生存下去，而拿破仑正是看到了这一点才能让法兰西的高卢雄鸡唱遍整个欧洲大陆。但是游戏中玩家就不要想着见谁灭谁了，想要吞并弱小的国家巩固力量的策略是对的，但是不付出代价是不可能的。由于制作者一再声称游戏的AI会很高，所以当玩家好不容易拿下目标的时候，可能还来不及高兴就被其它国家以逸待劳地捡了个大便宜。所以，外交是游戏特意安排为了缓冲游戏难度的人性化设定。记住，铁骑不是胜利的保障，金钱往往才是克敌制胜的利器，"如果对手只有一个，无论他是谁，那么拿破仑的胜利将是一马平川的！"



AGAINST ROME

全面战争：对抗罗马

类型：RTS
制作：Independent Arts
配置：P4
内存：256M
星等：★★★
预计发售：8月



要问当今什么游戏最耐玩？得到的答案多半是即时战略游戏，因为俗话说："与人斗，其乐无穷也！"不管多经典的RPG游戏，当你把剧情全部背下来以后，也就索然无味了，而即时战略游戏每天都会带给你新的精彩。而今天要给大家介绍的《全面战争：对抗罗马》，就是最近出的即时战略游戏中的佼佼者，现在我们就来看看这个游戏究竟"佼佼"在什么地方吧。

富有历史内涵的游戏背景

游戏制作公司Independent Arts把游戏的背景设定在了公元两百到四百五十年期间的欧洲，这个时候正是欧洲大罗马帝国事业如日中天的时候，罗马帝国在伟大的政治军事家凯撒大帝的带领下，使欧洲大部分的国家臣服于罗马帝国脚下，这时候，罗马帝国的象征——鹰，不仅代表了这个国家超强的军事实力，另一方面也代表了这个地中海国家庞大的文化底蕴。然后在这个帝国，



也就是欧洲的东部和北部（北欧海盗？），还生存了一些充满野性且不受驯服，不甘心受到罗马帝国侵略的人们。而玩家就是控制这其中的3个部落之一，打败前来入侵不可一世的罗马帝国。

略显过时但仍很精美的图像技术



过时而又精美？这句话不矛盾么？不矛盾，图像技术，精美的不一定先进，而先进的也不一定精美，比如说那种2D唯美风格的水墨画图像技术虽然很落后，但是仍然很精美啊。玩家只要一进入《对抗罗马》这个游戏，你就会被那精美而又独具风格的开始选单界面吸引住。而游戏的画面就显得有那么一点点的不行，图像可能和《神话时代》差不多吧，但是光影特效就要差一点点了，但是游戏的场面十分宏大，战斗也十分激烈，让人有一种痛快淋漓的感觉。此外，游戏的地图和气候设计十分有特色，为了显示出亚、欧、非三个地区之间的地理差异，游戏为每张地图都设计制作了专门的地图模型和植物模型以及气候因素，这里骑兵跑过扬起漫天的黄沙，不一会儿就到了白雪皑皑的冰天雪地了；为了运用地形方面的战术，在地形的图像表现上，依照真实设计了高低起伏的地势，所以在战斗的时候大家千万不要被自己的眼睛所蒙骗啊。

恰到好处的音乐音效

为了做好游戏的音乐，Independent Arts公司专门聘请了专业的音乐家按照罗马帝国时代的风格打造了游戏的背景音乐，悠扬的古乐器中间夹杂了一点现代的打击乐器，让我们在战斗的时候更加斗志昂扬。而游戏的音效也做的十分逼真，刀剑碰撞的声音，战士的喊杀声，战马的嘶鸣声音，甚至连天上飞的鸟叫声都有。

各种各样的作战单位



一个即时战略游戏成功的因素之一是什么？就是这个游戏要拥有各式各样的能战术带来多变性的作战单位，在《对抗罗马》游戏里，玩家可以控制数十种单位和建筑，而这些单位和建筑的作用有大有小，但是不一定威力大的就是最有用的，需要各兵种配合才能取得最好的效果，比如说速度快的骑兵在冲锋的时候就需要能持续的作战的步兵跟上和用弓箭兵掩护，不然光靠骑兵冲锋陷阵，那你就等着到一边哭着去吧。而且这些作战单位之间的平衡性也做的十分好，绝对不会出现这一方出现一个超级猛男而对手没有相映克制单位的局面，只要操作得当，再强的单位也会被打倒。

丰富的任务

《对抗罗马》拥有二十四个战役任务和二十四个多人场景，每个任务的场景都有它独特的地方，不会让玩家在玩的时候感到厌烦，而且很多任务还和历史上的著名事件有联系，在玩游戏的时候也学到了历史知识，一举两得。在多人场景里，有一些很重要的战略地区必须要玩家去全力抢夺，也许只是失去了一个战略要地，这场战斗也就全盘皆输了。

有趣的多人联线模式

《对抗罗马》最多支持8人同时联线竞技，玩家可以选择不同的文明来进行较量，也可以几个部落文明配合共同抗击敌人。而且游戏针对网络传输特别优化过，机器配置稍微差一点的玩家也不必担心，



只要符合2003年主流配置的机器都能8个人同时联线作战，当然这个平易近人的设定也会为游戏带来更多的用户，说不定哪天就可以在国际互联网上和全世界的玩家切磋了。







细心的玩家可能发现了，这个月愚者介绍了好几款来自俄罗斯、乌克兰等算不上是一线游戏制作组所开发的游戏，这是不是也预示着一股新兴势力正在抬头呢？从画面上我们就可以看出，《魔域》可以称得上是这批“made in Russian”中的佼佼者，而且好消息是北京阳光娱动将正式代理这款游戏的中文版，3D射击迷们要留心了！

魔域！星际飞船的墓地

故事发生在遥远的27世纪，人类依靠科技的进步，不断向外太空扩张，还占领了不少外太空中拥有丰富资源的星球。一次，由于星际贸易飞船在空间跳跃时出现了故障，莫名其妙地来到了一个未知的世界——星际飞船墓地。在这里，各种各样的遇难飞船恐怕已经沉睡了上千年的时间。没有人想与这些倒霉的家伙成为邻居，所以每个人都在计划着怎样离开这个毫无生机的鬼地方。由于当时先进的纳米技术已经得以推广，这使不少人类获得强大的力量，玩家所扮演的就是其中一位退伍的美国军人。而且，还是一位经过退伍军人协会评定后获得过无限荣光的“千年战士”称号的超级精英。现在，为了生存，为了这份荣耀，他将带领大家从个这阴森恐怖的星际飞船墓地中杀出一条血路……



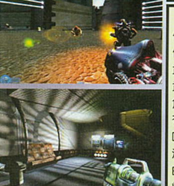


出色的图像 逼真的音效

在图像方面，游戏使用了强大的X-Tend图形引擎，最高可以支持32位1600X1200的高分辨率及1024X1024的纹理贴图，这使得画面显得无比细腻；游戏中大量应用最新的图形技术，如多层镜面反射、粒子系统、层雾化、双重纹理阴影贴图、仿真骨架运动等等，这使得人物模型和画面特效更加生动；制作者还运用了真实的物理模型塑造弹道轨迹仿真系统，这要从两方面来解释：

1.被击中破裂的物体，其飞溅的碎片可以对周围不同的物体产生相应的作用。

2.射出去的子弹，会按照当时的风速和方向即时模拟出弹道的偏差。（愚者：只要玩家的显卡够HIGH，打开全部特效，相信会被游戏画面所震撼的。）而在音效方面，支持EAX和A3D技术，音效定位更加精准，能给玩家带来身临其境的感觉。看过预告片，愚者有一段过场印象较深，在一条昏暗的飞船通道里，隐约能听见轻微的机器运转声，还有一丝若隐若现的怪叫，头脑中仿佛乱糟糟的什么声音都有，但是仔细一听又静的可怕，心跳声、脚步声交织在一起更像是一部生命的时计在进行着倒计时……

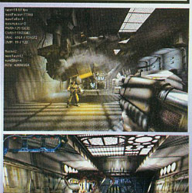


精辟的武器 实用的交通工具

制作者在武器设计方面非常注重平衡性，他们认为其他那些FPS中威力大得离谱的武器会破坏游戏的平衡性，会使战斗变成单方面的屠杀。所以在《Kreed》中，所出现的武器包括手雷在内也就只有16种，虽然数量是少了点，但武器升级系统弥补了这个缺憾。玩家可以在游戏中的各个角落找到武器零件，这些零件有的可以强化武器的威力，有的可以增加武器的射击范围，而且还可以防止武器损坏哦。除此之外，游戏中还出现了大量的交通工具，比如能浮空的气垫摩托、可以驾驶的机器人等，在《魔域》庞大的场景中，如果玩家愿意的话，甚至可以搭乘飞船利用重炮一举把敌人化为乌有！

任务设定中规中矩

在单人模式中，目前官方只公布了9个任务，据说以后还会陆续公布更多的任务，这样玩家就不会觉得流程过短了。在这些任务里，玩家要与65种不同类型的怪物进行对抗，其中不乏像昆虫一样的Tiglaary、数年前被囚禁患有精神病的人类军人等等令人棘手的家伙。在AI方面，其设定做得非常令人满意，怪物自然不会傻呼呼站在那里任人宰割，不仅如此，它们有时还会诈败，如果玩家穷追猛打，很可能就会落入敌人的陷阱陷入苦战。在多人模式中，包括死亡模式（Deathmatch）、生存者模式（Last Man Standing）、夺旗模式（Capture the Flag）和组队战模式（Team Assault）等等我们所常见的FPS游戏模式，在这里愚者就不再赘述了。





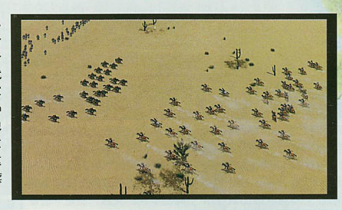
史诗战争

中世纪文明

类型：战略
制作：Magitech
配置：P3-600Mhz
内存：128MB
星等：★★★



大家还记得Magitech公司么？这个公司当初开发了战略游戏《武田信玄》获得了市场和玩家的一致好评，现在Magitech又回来了，它给我们带来他的最新作品《中世纪文明》，现在我们就来看看这个《中世纪文明》能否再续《武田信玄》的辉煌吧。



奔驰在沙漠中



势力划分

战略地图

简单中有不失内涵的游戏背景

要说一个游戏想成功，没有一个拥有内涵的游戏背景是很难的，但是游戏背景太复杂了又会让很多玩家望而却步，大家都是靠游戏来消遣的，为了搞清楚游戏哪个和哪个是什么关系用上一两天，我想谁也受不了，Magitech显然很清楚的认识到了这一点，他们制作游戏的时候，参照了真实的历史人物和历史事件，也许说不定你背不住历史书上的条款，玩过游戏之后就自然记住了，这样真是一举两得啊。

在印度，孔雀王朝的阿育王正在给他的民族带来繁荣并且促进佛教的发展。 在东方，秦始皇正大规模地修建连接原本各国固有的长城以防止塞北匈奴侵犯。在西方世界，迦太基和罗马正在进行一场争夺地中海霸权的战争。 同时，埃及和塞流西得、波斯为争夺叙利亚和中东地区的控制权而展开殊死的斗争．选择你的民族并引导你的帝国走向力量和光荣吧！

多样化资源种类交织成的精密经济生态



《中世纪文明》有铁矿、木头、织品、食物等不同资源类型，每一种有自己独特的用处与采集的方法。每一种资源的取得跟你的城市所在地点有很大的关系，要是你的城市靠近树林地，则木材的采集会方便许多，同样的，若是城市处于山区，则对于矿石的开采有很大的益处。玩家在简单、易懂、直观的界面下管理你帝国内的城市与资源。建造农场、矿场以及类似的建筑，并指派你的人民去从事相关工作，以取得帝国所需的资源，控制城市的成长速度，并且对于分配人民是成为资源开采者或是军人的数量及比例作适宜的取舍。除了采集资源的矿场、农场等建筑，可以在城市里兴建的建筑还包括提供补给性食物并提升城市生产力的葡萄园、提供征召步兵团所需兵器的铸铁厂、以及管理城市的市政府。利用建造新的建筑物或借着更新市政府来提升生产率与扩张领土，并且盖足够的堡垒来保护及训练你的士兵。值得一提的是，当玩家带领军队前往战场作战时，还能够同时对你帝国里的城市的运作进行观察与管理。

如果你有很大的力量，你将如何改变世界呢？现在我们为你创造了一个属于你的文明帝国，这里你是世界的主宰，你将利用你手中权力去改变世界，重写历史。战争因你而开始，也必然因你而结束，你准备怎样应付着即将到来的竞争呢？是以武力统一一切，还是和平外交呢？你将有更多的选择，无论你选择那个势力，你都将有你的优势和劣势，看你如何利用了，只要你能够合理使用自己的力量，未来就是你的了！

独特的游戏模式

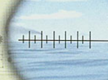
《中世纪文明》游戏的地图模式和战斗模式盘根错节地交织在一起，这样玩家可以将征服的城市归于自己的统治之下。这个设定充分吸取了《文明》和《帝国时代》

《中世纪文明》是一款根据真实历史事件及人物为基础所设计的回合制策略游戏，让玩家彻底地体验营造出心目中文明帝国的光荣成就。在游戏里，玩家有四种剧情模式可以选择，拥有许多古世纪文明军团及蛮族部队等二十余个单位随时等候您的指示与英明的领导。游戏的目的很简单，就是先从经营少数城市开始，在城市里盖各式各样的建筑，并指派人民担任适合的职务，开始采集资源，逐步扩张城市的经济基础，当城市的人口与资源都到达相当稳定的情况，便开始生产军事单位，接着便就可以带队出征，去征服地图上的其它领土与部落民族，开展属于你的辉煌时代！

如同受众多玩家欢迎的文明类游戏一样，《中世纪文明》提供如资源采集、文明演进、帝国的建立，以及磅礴可观的战争场面等大家所熟悉的元素。同时，考虑到初次接触此类游戏的新手，以史诗为背景的《中世纪文明》拥有极佳的人工智能，将策略经营游戏带入一个新的里程碑，不再是复杂恼人的操作接口与管理流程，直觉式的操作与逻辑性的游戏规则让玩家极易上手并且很快地融入游戏情节之中。

类型：模拟
制作：Ubi
配置：P3-800Mhz
内存：128MB
星等：★★★★☆






此次《猎杀潜航3》由大厂UBI进行开发工作，模拟的范围限制在现代潜艇战的发源地德国，游戏的时间线将从1939年二战爆发延伸到1945年纳粹德国战败。二战中，德国的U式潜艇可以说是盟军在海洋上最可怕的噩梦。游戏中玩家要扮演的恰恰就是一名U型潜艇船长，指挥二战中德国的各型U艇进行战斗（没办法，那时候德国的潜艇技术先进嘛，要尊重历史不是？）。

猎杀潜航3 Silent Hunter III

模拟游戏中的另类

说起模拟游戏来，每一种类型大家都可以举出好些部游戏来，比如模拟飞行类、模拟驾驶类、模拟经营类等等，但是说到潜艇模拟类游戏，大多数玩家恐怕只能说出一个《猎杀潜航》，没听过这部游戏的估计就只能瞪眼了。为什么这个领域的游戏没能百花齐放呢？目前公认的一个原因就是资料匮乏。因为潜艇是战略兵器，于是各国都对本国潜艇的性能严格保密，所以游戏开发商很难弄到当代潜艇的真实数据，这和军事杂志上战机细致入微的数据形成了比较鲜明的对比。既然眼前的资料找不到，就只好回头向历史里找了。因此眼下的潜艇模拟游戏中，二战潜艇模拟几乎是唯一的题材。这也可以说是《猎杀潜航》系列能够一枝独秀的原因。





系列前作的辉煌与失落

1995年，Aeon Electronic Entertainment / SSI推出了二次世界大战太平洋战场上美国海军潜艇模拟游戏《猎杀潜航》(Silent Hunter)，游戏的背景从偷袭珍珠港一直到二战结束，玩家可以选择多种潜艇，执行历史任务、假定的遭遇战或以航母为中心的战役任务，游戏中包括从所罗门群岛到日本海共9个作战区域，带给人们二战时期潜艇战前所未有的真实体验。也因此《猎杀潜航》被美国PCGAMER杂志评为“有史以来最出色的50款游戏”之一，并获得美国《Computer Gaming World》的1997年度最佳模拟类游戏提名。之后于2001年推出的《猎杀潜航II》将战场转换到北大西洋，玩家扮演德国海军U式潜艇的艇长，它曾经以可与《驱逐舰指挥官》联机对战而广受期待，但受限于当时的3D图像引擎的能力，画面表现不佳，也使得游戏的影响力大为减弱。

高度“集权”的潜艇指挥官

Ubisoft工作室的一位主创人员曾表示：“《猎杀潜航3》将会以崭新的姿态超越现在所有的海军模拟游戏，在战斗中，对每位船员下命令或是做出最终的决定等等这些都会完全掌握在玩家的手中。”从现有情况看，这次游戏确实在模拟战略方面加入不少新的元素，大大增加了游戏的真实性和可玩性，而且《猎杀潜航3》的玩家将拥有十分高的自由度。玩家扮演的潜艇船长作为指挥官，可以向艇内海军人员下达指令，通过声纳和潜望镜寻找敌人，用水雷攻击敌人的舰艇、破坏他们的甲板，或运用狼群战术攻击敌人，当然，如果你愿意，电脑也乐意把属于它的一些繁琐工作交给你来完成。

模拟游戏的灵魂：触摸真实

一款模拟游戏的设计方向是什么？尽量真实全面地反映所模拟的对象，就是模拟游戏永恒的主题，这也使得留给设计者发挥的空间不是很大。他们要做的就是如何在技术上实现模拟的最高境界——“身临其境，以假乱真”。在这方面技术的进步帮了《猎杀潜航3》的大忙。与前作相比，它的一大改进就是潜艇内部实现完全的3D化，无论外部还是内舱都将完全按照二战时的潜艇制作。玩家可以像一个真正的艇长那样四处来回走动，检查头上错综复杂的管道，探头到狭小的声纳间，或者是沿着狭窄的通道爬上帆罩——这会是个令人难忘的体验。同时游戏会真实地呈现出大海的环境，使得玩家能够感受到海战的气氛。

潜艇在深海的潜伏不再是万能的了，敌军的护卫舰会向你发动主动进攻。这也引出了游戏另一个出色的设计——图形化的损管控制，在海战的过程中，艇体有些磕磕碰碰是再正常不过的了，那些严重的损伤不修理可是会出大事的。玩家可以通过一幅潜艇的剖面图简单地了解到潜艇各舱以及人员的状况。并可快速地组织损管队到各个受损的地方。另一方面游戏也有许多的简化设置来保证不熟悉潜艇的玩家们也能从游戏中得到乐趣。UBI保证说在《猎杀潜航3》中会有全长的单人战役——就是说你可以一位潜艇艇长的身份见证第三帝国的兴亡全过程。另外，游戏将支持16人联机作战。



类型：策略
制作：Mist Land
配置：P3—1.8G
内存：256MB
星等：★★★★

ALFA Antiterror

阿尔法反恐部队



说起美国的“三角洲”部队，想必常年在FPS游戏中摸爬滚打的中国玩家没有人会不知道这支威名远扬的反恐精英部队。但是，如果说起俄罗斯的“阿尔法反恐战队（ALFA）”，估计知道这个名字的玩家则可能少之又少，那好，不知道的玩家暂且先把他们当成俄罗斯的“三角洲”部队，然后听愚者慢慢地给你讲述他们不为人知的辉煌战绩吧……

让我们跟随“阿尔法战队”的足迹

《阿尔法反恐部队》的图形引擎功能十分强大，从公布的影像上我们可以看出制作者力求为玩家展现一个开阔、真实、细腻的战斗场景。虽然游戏是以阿尔法反恐战队为原型，不过在制作中依然参考了Speznaz和俄罗斯特种部队的相关资料。游戏中的时间跨度很大，从1984年一直延续到2001年，其任务关卡的场景以历史上相关的四大战役为背景，玩家将带领16名各俱所长的战队成员去进行作战，游戏地域包括中东、车臣、阿富汗以及其它一些战争多发区。游戏中有许多极具观赏性的场景设定，像是沙漠、山区、森林、小镇等等都刻画的极为细致。玩家游戏的时候先不要急着赞叹，因为这些地区可都是真实存在的，当然也对应着相关的历史事件，比如在丘陵地区中搜寻坠落的直升机，并营救遇难者安全返回等等。届时紧张刺激的战役一旦打响，不知会有多少玩家不知不觉地陶醉其中呢？《阿尔法反恐部队》中还搭载类似于VCR的控制系统，简单说来就是回放功能，玩家可以通过它从多角度了解战斗的具体情况，及时对此次战役进行回顾，从而为以后的战斗总结出宝贵的经验。

Not FPS，is SLG！

“阿尔法反恐战队”早在1974年前苏联时期就已经成立，是KGB（愚者：克格勃，前苏联国家安全委员会的简称，其江湖地位相当于美国联邦调查局FBI。）里专职打击犯罪及反恐的部队。阿尔法战队的足迹几乎遍布整个俄罗斯，甚至包括阿富汗等地区。由于该战队具有极高的战术素养及作战效率，即使苏联解体这支部队至今依旧存在。现在，俄罗斯的游戏制作小组Mist Land正计划将这支神秘的部队搬上电脑屏幕，不过不同于NovaLogic制作的《三角洲》系列那样的FPS类型，《阿尔法反恐部队》（ALFA：Antiterror）将作为一款回合制的策略类游戏登场。

作为一款策略游戏，玩家可以给自己的战队成员下达不同的指令，比如：移动、开火，在一些特定环境下还必须作出匍匐前进等特殊安排。以一个多人作战小队为例，玩家可以按照战斗时的需要指定适应当前战术的队员进行战斗，在这个过程中不仅要对该队员进行合理的战术设定，还要对其余队员的协同作战作出完善的部署，如正确地设定队员们支援的路线，“一点牵制多点打击”才是策略游戏的精髓所在。



团队推进中敏感性（sensitivity）是一个很重要的设定，这与队员们对于外界环境的反应紧密相连，敏感性过高往往对一些风吹草动的小事就会作出激烈地反应，容易打草惊蛇；而敏感性过低往往就会放松戒备，很容易被敌方偷袭。所以，必须根据不同任务的具体要求加以调整。作为一款回合制的游戏，当玩家完成战略部署后，游戏中的队员将严格按照既定的安排进行作战。如果战术成功，玩家将获得相应数量的点数（waypoints）；一旦出现计算上的失误，很有可能眼瞅着自己的部队全军覆没！

好武器，一个都不能少！

在本作中玩家可以为士兵配备相应的武器和技能，其中不乏许多知名军火厂商生产的经典武器，如AKSU-74A、Colt公司制造的步枪及俄制SVDs狙击步枪，还有火箭弹发射器RPG-7等等，这些精致的武器都可以通过游戏中一一购得。就像前文中提到的一样，如果战队成员圆满地完成了任务，他们将获得一定的点数，用这些点数就可以提升能力或是购买威力更为强大的武器了。

反恐精英的聚会！

本作的单人游戏关卡数量为22个，游戏同时支持多人的连机模式，人数上限为16人。令人惊喜的是，玩家还可以同其他国家著名的反恐部队，如美国的三角洲部队，英国的SAS部队，德国的GSG-9部队一起并肩作战，上演一场全球规模的反恐大作战！









《Heroes of the Pacific》预计于今年冬季推出，其中超大魄力的多人联机模式是空战迷可一定不要错过啊！PS2和XBOX平台提供了分屏对战模式，至于PC玩家则可以通过网络轻松享受联机对战带给我们的无比刺激。



太平洋英雄

Heroes of the Pacific

一飞冲天的"太平洋英雄"

"大规模的空战是美国空军在太平洋舞台上胜利的最重要的一部分，到现在为止还没有任何游戏能真正的体现这一点！对于《太平洋英雄》，我们的目标是将玩家置身于二战最伟大的飞机和决定性的战役中，重新体验二战经典的空战场面。"

——摘自 IR Gurus 技术主管 Ben Palmer 的发言

看到上面的话可能大部分的玩家都会不屑一顾，其实愚者也是这么认为的，就凭IR Gurus这么个名不见经传的澳洲开发小组怎么敢这么大的口气，难道他们不知道在模拟飞行这个领域还有大名鼎鼎的《皇牌空战》等等华丽的让人窒息的超大作吗？可是，当愚者看到这款《太平洋英雄》的开发画面的时候，愚者忽然感到自己才是井底之蛙，通过给出的图我们可以看到同屏出现了上百个正在移动的单位，而且，显然这张图不是事先做好的CG。更夸张的是，根据Encore的说法，某些模型还是由超过上千万的多边形所组成的！如果《太平洋英雄》图形引擎的即时处理能力真能达到这个水平，那么二战时期逼真、激烈的空战场面将真的再现于我们眼前；那么Encore对IR Gurus的一见钟情，并喊出全机种制霸的口号也不再是笑谈了……



取材自真实战斗的游戏任务

本作故事的开端还要从"珍珠港"空袭开始，逐渐带领玩家进入到二次大战太平洋战场那些经典的战役中。游戏主线贯穿了依据美国海军在太平洋海战中真实事件改编的30个任务。游戏开始的时候便已经是二战的后期，玩家将扮演一名美国空军机师，负责空中截击空袭珍珠港的日军战斗机。玩家将重温珍珠港一役的惨烈，随后转战到中途岛、珊瑚海、维克岛、硫黄岛和瓜达康纳尔岛，直至二次大战结束为止。其中包括很多二战史上知名的战役，比如赫赫有名的"中途岛战役"大家是否知道胜利的关键就在于空中压倒性的优势呢？在游戏中玩家将驾驭着战机，穿梭于被日军占据的岛屿之间，不仅要对日军空中的战机给予压制，更要给予海上的日军船舰毁灭性的打击！其实说起家族仇民族恨我们中国的玩家一点也不比美国佬差，只是我们当时没有飞机罢了^^b没关系，就让那空中绽开的一朵朵爆炸的火花来慰籍我们饥渴的神经吧。

驾驭经典战机的感动



玩家驾驭战机时除了要击落敌机外，部份关卡里还会有追加任务给予玩家额外的奖励。玩家可千万注意了，完成任务的评价会影响到自己官职晋升的幅度，官职越大从而得到的战机种类越多且越好！游戏里大致收录了25部太平洋海战时期知名的机种，其中不乏F6F地狱猫、F4F野猫式、Douglas SBD无畏式以及P-40战鹰式等等功勋卓著的传奇战机。光有好机体还不足以成为蓝天上的霸主，身为战斗机机师的玩家，要想成为皇牌飞行员名留史册，还要掌握很多华丽的翻转技巧。当然，不同的机体拥有不同的性能，完成不同的动作或者达成不同的任务还要考验玩家对战斗力本身到底了解多少。

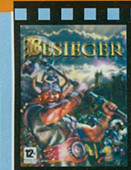
无限可能谈笑间

Encore的执行总裁Michael Bell信誓旦旦地说："发行《太平洋英雄》是Encore的长期经营策略。我们相信游戏会给玩家带来难以置信的乐趣，而且将会建立另一个空战模拟游戏的品牌。"

不仅如此，厂商还许下诺言说本作可以在同一屏幕中显示超过300架飞机，而且玩家可以向其他多达32名僚机驾驶员下达指令，这个听起来非常复杂的系统，他们保证游戏的快捷方式将帮助玩家轻松地完成这些操作。

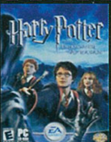
新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

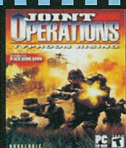
NEW SOFTWARE SCHEDULE













国内游戏发售表

注：本表只涉及国内正式发表的游戏。

月份	游戏名称	游戏类型	发行公司	版本	索引
5月	魔戒：中土之战	SLG	EA	英/中	5月刊P21－22
	极品飞车：地下狂飙	RAC	EA	英文	－
	NBA Live 2004	SPG	EA	英文	－
	FIFA 2004	SPG	EA	英文	－
	魔戒：前传	ACT	奥美	中文	－
	实况足球7国际版	SPG	世纪雷神	中文	－
	无人地带	RTS	东方娱动	英/中	－
6月	欧洲杯2004	SPG	EA	英文	3月刊P21
	哈利波特：魁地奇世界杯	ACT	EA	中文	3月刊P25
	绿色巨人	ACT	奥美	英文	－
	地面控制2	SLG	奥美	英文	4月刊P23
	模拟邻居	SLG	光谱	中文	－
	工业大亨2	SLG	光谱	中文	4月刊P34
	止痛药	FPS	空间互动	英/中	5月刊P37
	正义尼诺	FPS	空间互动	英文	7月刊P32
	侠盗3	ACT	空间互动	英文	3月刊P29
	信徒II：精灵之崛起	SLG	东方娱动	中文	5月刊P38
	无人地带	SLG	东方娱动	英/中	4月刊P18
	航海大时代：海盗王	SLG	东方娱动	中文	－
	EVER17	SLG	东方娱动	中文	1月刊P18&4月刊P39
	真・封神演义	ACT	欢乐星空	中文	7月刊P38－39
	海滨嘉年华	SLG	新天地	中文	－
	非洲雄师	RTS	育碧	英/中	1月刊P15&4月刊P16
	孤岛惊魂	FPS	育碧	英文	1月刊P13&3月刊P26
	分裂细胞：明日潘多拉	ACT	育碧	中文	4月刊P17
7月	万夫莫敌：圣女传	ACT	光谱	中文	4月刊P32
	秋之回忆：思君	SLG	光谱	中文	4月刊P37
	天使恋曲	SLG	光谱	中文	5月刊P23
	突袭II加强版：现代战争	SLG	世纪雷神	中文	－
	铁路大亨III：探索中国	SLG	世纪雷神	中文	1月刊P29
	冠军足球经理：欧洲杯改良版	SLG	世纪雷神	中文	－
	丛林之狐：阿尔法之拳	FPS	世纪雷神	中文	－
	空中打击	ACT	东方娱动	中文	3月刊P22
	世界篮球经理	SLG	东方娱动	中文	－
	末日之战	FPS	东方娱动	中文	5月刊P40－41
	魔戒：王者归来	ACT	EA	中文	－
	特警判官	ACT	奥美	英文	－
	杀手杰克	FPS	奥美	英文	－
	英伦霸主3	SLG	奥美	中文	－

新作发售表

NEW SOFTWARE SCHEDULE



附表

游戏类型	全称	说明
RPG	Role Playing Game	角色扮演游戏
SLG	Simulation Game	模拟/战略游戏
ACT	Action	动作游戏
AVG	Avventure Game	冒险游戏
FPS	First Person Shooting	第一人称射击游戏
FTG	Fighting Game	格斗游戏
RAC	Racing	赛车游戏
SPG	Sports Game	体育类游戏
RTS	Real Time Strategy	即时战略游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
MUG	Music Game	音乐游戏
PUZ	Puzzle	益智游戏
TAB	Table	桌面类游戏
ETC	ETC	其它类型
MMORPG	Massive Muti-Player Online RPG	在线角色扮演游戏
ARPG	ActionRPG	动作角色扮演游戏
SRPG	Simulation Game	战略角色扮演游戏

	游戏名称	游戏类型	发行公司	版本	索引
8月	超魔法大战	RPG	光谱	中文	7月刊P14－15
	苍穹霸主II	SLG	光谱	中文	－
	模拟邻居II	SLG	光谱	中文	－
	铁道王	SLG	光谱	中文	5月刊P44
	创业王	SLG	光谱	中文	2月刊P12
	沉默风暴	SLG	光谱	中文	－
	超越神界	RPG	奥美	英文	－
	狮心王	RPG	奥美	英文	－
	杀出重围II：隐形战争	RPG	新天地	中文	－
	世界新秩序	FPS	新天地	中文	－
	火星杀阵	FPS	新天地	中文	－
	午夜惊魂	AVG	新天地	中文	－
	影子战队：红色水银	FPS	新天地	英文	6月刊P31
秋季	模拟人生：纯属意外	SLG	EA	中文	2月刊P25
	荣誉勋章：血战太平洋	FPS	EA	英/中	5月刊P42
	公元1503	SLG	EA	中文	－
	中世纪古堡	SLG	世纪雷神	中文	－
	登陆日	SLG	世纪雷神	中文	－
	科林麦克雷拉力赛4	RAC	阳光娱动	中文	5月刊P31
	见习天使	AVG	新天地	中文	－
	圣域	RPG	阳光娱动	中文	－
	火线追击	FPS	阳光娱动	英/中	3月刊P16
	侠盗罗宾汉：王冠守护者	SLG	阳光娱动	英/中	－
	虚幻竞技场2004	FPS	阳光娱动	英文	－
	终结者III：机器战争	FPS	阳光娱动	英文	1月刊P27
	灰鹰：邪恶元素的神殿	RPG	阳光娱动	英文	－
	战俘：脱狱狂潮	SLG	阳光娱动	英/中	－
	魔域幻境	FPS	阳光娱动	英/中	－
	零点危机：无上荣誉	FPS	阳光娱动	英/中	－
	文化3：北国风云	RTS	阳光娱动	英/中	5月刊P43
	绝代双骄1&2	RPG	寰宇之星	中文	－
	幻世录	SRPG	寰宇之星	中文	－
10月	猎杀潜航3	SLG	育碧	英文	－
	风色幻想III：罪与罚的镇魂歌	SRPG	寰宇之星	中文	5月刊P12
待定	仙剑奇侠传3外传问情篇	RPG	寰宇之星	中文	－
	三国群英传5	SLG	寰宇之星	中文	－
	幻想三国志2	RPG	寰宇之星	中文	－
	工人物语	SLG	育碧	中文	－
	兄弟连	FPS	育碧	英文	7月刊P18－19
	波斯王子II	ACT	育碧	英/中	－
	伊苏6：纳比斯汀的方舟	ARPG	东方娱动	中文	5月刊P18
	英雄传说6：天空的轨迹	RPG	东方娱动	中文	5月刊P34

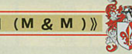
NEW SOFTWARE SCHEDULE

魔幻大陆上的

《魔法门—英雄无敌》系列回顾



在一望无际的平原上，一场战役刚刚结束，遍地的武器和死伤的战士躯体是那么触目惊心，也衬托出了战事的激烈和残酷。一抹如血的残阳照在崖顶那骑士的身上，泛出柔和的淡淡光芒，与这萧凉肃杀的场景显得格格不入，在他望向远方的眼神深处，蕴藏着怎样的一种情感啊！……这片土地，就是让无数游戏迷热血沸腾的幻想世界。发生在这片大陆上的传奇，由无数《魔法门》(Might and Magic）玩家的心血凝成。这其中，《魔法门英雄无敌》(《Heroes of Might and Magic》）系列绝对值得大书一笔，这次，就让我们把回顾的目光投向这里。



NWC和《魔法门（M&M）》

显而易见，无论是谁要想介绍《英雄无敌》，New World Computing（NWC）和《魔法门》系列游戏都是不能绕过也无法绕过的。毕竟从根本上说，没有后两者，就没有《英雄无敌》，有鉴于此，花费些笔墨介绍一下它们，是颇为值得的。

话说在上个世纪的1979年，PC游戏界发生了一件大事：《巫术I(wizardry I)》发布了！现在的好多玩家可能听都没听过它，不过不要紧，我们身边玩过它的人恐怕凤毛麟角，这里只要知道它和不久之后发布的《创世纪I(Ultima I)》并称为“RPG的两大始祖”就行了。经典诞生，全美国的人都为之疯狂。

一个叫Jon Van Caneghem的小伙子也不例外，他狂热地投入了这两款RPG游戏中。在玩了一段时间后，他说：“我也能做一个这样的游戏。”这不是空话，在此后他花了几个月时间，一人担当程序员、美工、音乐、地图、谜题设计等等“职务”。终于，在1986年圣诞节到来时，《Might and Magic I：Secret of the Inner Sanctum》诞生了！这就是《魔法门》的第一代，与当时正大行其道的D&D（龙与地下城）游戏类似，但不相同的游戏方式，加上天才的创意，使这款游戏很快就火得一塌糊涂，是不是很富有传奇色彩？

《M&M I》取得了巨大的成功，兴奋的小伙子看到了自己的才华和可能的美好前景，于是注册了一家公司，专门销售魔法门及以后的游戏。这就是大名鼎鼎的New World Computing！一把利剑插入地球的Logo是它的标识，在以后的岁月里，全世界有成千上万台电脑在都在反复播放它。

顺便提一下，与魔法门系列游戏同时出现在很多玩家记忆里的一定还有3DO，由于很多人对游戏开发商和游戏发行商的区别不是很清楚，使得这家负责发行《魔法门》游戏的发行商得到的关注一点也不比NWC少，可惜的是在去年这家公司宣布破产，以后它也仅仅只能存在于我们的记忆里了。

不老传说

魔法门英雄无敌 1代

英文名称： Heroes of Might and Magic I A Strategic Quest **发行时间：** 1995 年

一部游戏流行起来，商业上的利益刺激会让它的传奇尽量延续。在《魔法门》得到了玩家的肯定后，NWC 正是这样做的。当然，玩家们对它的喜爱和它本身的优秀也是显而易见的。接下来的几年里，《魔法门》系列陆续推出了多部续集，广受好评。



可惜时光飞逝，转眼来到了20世纪90年代，这是一个被称为“RPG的寒冬”的年代，《C & C》和《DOOM》的辉煌更加映衬出以AD&D为代表的RPG游戏没落之无奈。《魔法门》系列也未能幸免，从1993年至1998年长达5年的时间，New World Computing没有推出一款《魔法门》系列的正传。

在当时的大环境下，NWC没有再制作《魔法门》系列的续集，而是另辟蹊径，以《魔法门》的背景和世界设定为基础，制作了一款回合制战略游戏，于1995年推出。这就是今天要讲到的主角：《魔法门英雄无敌》！在1995年，NWC凭着对游戏性的多年把握和高超的技术能力，让《魔法门英雄无敌》一代采用了当时很少见的SVGA 640*480模式制作，无论从画面、音乐音效、平衡性在当时来说都是精品级的产品。创意，当然最重要的还是独特的创意，使它迅速俘获了大批玩家的心。

现在时过境迁，《英雄无敌》一代的资料已经少之有少，寻找颇为不易。但既然是从魔法门系列衍生出来，那么在设定上当然也是以其虚构的宇宙世界为背景了。故事情节大概就是说人类的Iron Fist在另外一个星球发生的权利斗争中失败了，没有足够力量反击的他只好逃跑，并在逃跑途中无意陷入了一个传送门，来到了恩洛斯大陆(Enroth)。他率领骑士族在一场大战后成为了恩洛斯大陆的国王……看起来故事相当简单，但游戏中设计的种族、怪物、魔法和技能都相当丰富，在结合到战术上使得游戏非常地耐玩。游戏的目的在于统治一个区域，你需要招募英雄和军队、寻找宝物和资源，建立城堡和基地，再利用你的智慧去消灭敌人，成为最后的胜利者。游戏没有采用当时比较流行的即时制，而是用了传统的回合制，事实证明这一体系最终得到了绝大多数玩家的认同，因为回合制度给予玩家智慧上更大的发展空间，使得游戏更加吸引玩家。

在我的印象里，第一次见到《魔法门英雄无敌》的一代要在玩过二代之后（不算老鸟啊，汗~），在放眼望去都是《星际争霸》阴暗灰色战斗画面的学校机房里，《英雄无敌》一代的画面是如此耀眼的绿，看着因为个头硕大而显得有些可爱的怪物（相对于以后的《英雄无敌》中的怪物），它在心里的印象分嗖的一下就上来了。这也是让我开始玩儿《英雄无敌》二代的促进因素之一。





英文名称 Heroes of Might and Magic II The Succession Wars
中文名称 《魔法门英雄无敌二：王位之战》
发行时间 1996 年



国内大多数的《英雄无敌》fans 应该都是从二代开始认识并迷恋上这个游戏的吧。相对于一代，二代在游戏设定（如：城堡、建筑、兵种的增加，战役模式的战前选择……）、画面、音效、动画等方面更加出色，就像一些玩家所说的那样，"玩过二代就不会再想玩一代了。"

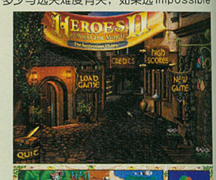
二代的剧情延续前作：Morglin Ironfist 死后，他的两个儿子：罗兰德（Roland Ironfist）和阿基巴德（Archibald Ironfist）展开了皇位争夺战。按照规矩，皇帝死后，新任的继承人是由某个皇家人士——皇位判定者选出来的，但不幸的是，这个人遭遇沉船事故死了，并且，他的所有继承人也都死了……这真是一件麻烦的事。于是，阿基巴德把这些皇位判定者的死因都说成了是罗兰德策划的谋杀，把罗兰德赶走了。随后，他趁罗兰德不在，贿赂了新的皇位判定者，被选为了皇帝。过了三年，罗兰德带兵马杀了回来，开始了继承权的战争。《英雄无敌二》讲述的就是这样一个兄弟夺嫡的故事。

相对于听故事，玩家对游戏系统的关心更加直接，因为这将影响到他们游戏时能享受到的乐趣，NWC 适时地体察到了这一点，以下的每一项改进都让 HOMM II 向着超级经典的方向迈进。

首先是作战的自由度。完成战役模式后，在标准模式（STANDARD GAME）下可以选关，这让玩家得到更多的游戏体验。这里可自选不同关卡，可按关名选（有剧情介绍），也可以按地图大小来选。地图按大小依次分为 S（小），M（中），L（大），XL（超大）四档。地图本身有不同的难度，Normal 难度地图为一般，Hard 难度 +20% Rating，Expert 难度 +60% Rating。

再看看新模式对玩家的挑战。在选定关后，玩家可以自行设定：游戏难度、代表己方的颜色、己方城堡和部分敌方城堡类型和位置等。如果选 impossible（"不可能"）难度，加上地图难度，总难度可能会达到 160% 至 220%，即使对魔法门老手而言也具有极大的挑战性。与一般人的想法相反，如果选 impossible 难度，地图越小越难完成，所需时间也可能会较长。这是因为回旋的余地很小，敌人很快就可以打到你的城下，而且资源的争夺也异常激烈，玩家建立优势会比较困难。如果游戏剧情设定玩家所在的主城不能丢失就更难完成，你必须把自己最强的部队驻留在主城周围防守。此外，主角不能阵亡／撤退也会大大加大难度。

最后说说游戏的随机性。因为每次玩家开始新游戏时都会随机生成地图，这使得游戏的可玩性极大提高（这也是英雄无敌系列的传统优点）。随机生成项目包括：城堡类型（也可自定义），地图上分布的怪物、地上的宝物、宝箱内的钱数／物品，玩家可以用多次 New Game 重新开始的办法争取理想的资源分布，（对怪物而言，这可有点耍赖的嫌疑哦^&^）；固定项目包括：城堡位置、基本地形地貌、初始资本（多少与选关难度有关，如果选 impossible 难度，所有资源初始值均为 0）。





在上面的这些特性中，随机性的乐趣是最令人难忘的。记得当时最爱和朋友联机玩一张名为"The Other side"的两人小地图（忘了它是本作还是资料片里的了，应该是在流传比较普遍的那个黄金合集版本里），一道山脉把地图分为两个部分，大家游戏的目的已经不是发展、壮大、战争结束的常规思路，而是努力在地图自己这一侧挖那顶随机出现的所有属性 +6（大概是，记不太清楚了）的宝贝皇冠。谁先挖到就意味着战斗的结束，因为优势显而易见。游戏设计者煞费苦心制作的考量谋略和智慧的地图，在我们手里变成了类似掷骰子的运气游戏，这恐怕是他们所始料不及的。但有什么关系呢？玩游戏不是高兴就好么？：）

也是从这一代开始，《英雄无敌》系列开始了制作资料片的传统。在二代发布一段时间后，NWC 很快推出了其资料片《忠诚的代价》，故事背景和《英雄无敌二》没有太大的关联，但是增加了 4 个新的战役和一些新的宝物、英雄。对于那些《英雄无敌》的死忠玩家来说，在等待下一代游戏到来之前，资料片带给他们的慰藉作用是非常有效的。

《英雄无敌二》在国内玩家的心目中地位可以说非常之高，在这点上《英雄无敌一》和《英雄无敌三》都不能和它相比。在《英雄无敌 4》已经发布了两年多后，谈到某些游戏性上的缺憾，很多玩家还是会把《英雄无敌二》搬出来进行比较。它当之无愧地是《英雄无敌》系列的经典之作，也是回合策略游戏的里程碑。





英文名称 Heroes of Might and Magic III Heroes ChroniclesErathia
中文名称 《魔法门英雄无敌三：埃拉西亚的光复》
发行时间 1999 年



时光荏苒，岁月如梭，转眼间距离二代问世时间已经过去三年了，玩家们苦苦期盼的《英雄无敌》三代这时候才姗姗而来。NWC 如此慎重不是没有理由的，二代在玩家中的口碑和他们心目中的地位都已经上升到了几乎难以超越的高度，如果像完成任务似的推出任何没有创新的"新作"，都有可能招致难以想象的后果。

《英雄无敌》的沉寂还有一个原因，当时的时间段正是欧美 RPG 全面复苏的几年，绝对正统的 AD&D 游戏《博德之门》（Baldur's Gate）、传奇游戏公司暴雪的经典动作 RPG《暗黑破坏神》（Diablo）等一系列超级大作的问世，把这一古老的游戏类型又推



到了PC 游戏界的前台。在这次角色扮演游戏全面的复兴过程中，MWC的魔法门系列最新作《魔法门VI》(Might and Magic VI：The Mandate of Heaven）也扮演着举足轻重的角色。很明显地，NWC的主要精力也随着这次复兴浪潮重新转移回了《魔法门》正传系列，1999年，3DO接连推出了魔法门的两部续作就是明证。

但经典的回归是无法阻挡的，即便是制作者本人也是如此。因为《英雄无敌》系列的影响是如此之大，三代的推出只是迟早的问题。在经过了三年的等待后，全新的三代终于重又登场！

让玩家们感到新奇的是，三代及其资料片的故事剧情和《魔法门》正传之间不再互相独立成章，而是有了某种情节上的关联，玩家想完整按顺序地体验故事脉络发展的话，就要在《魔法门》和《英雄无敌》系列之间周旋几个来回。《魔法门VI》发布时已经可以发现，游戏的故事剧情并非接着《魔法门V》发展，而是延续着《魔法门英雄无敌II》的故事情节，这样原本两个联系不太大的故事情节渐渐地走向一块，可以看出NWC的目的就是把这两个大受欢迎的游戏系列统一在相同的背景下，以此来吸引更多的玩家。。而《英雄无敌III》正传更是颠倒了剧情顺序，想透彻了解之前发生了什么事，玩家只能买后来推出的资料片……时空颠倒，小编我思维紊乱中：(，还是抛开这些束缚，讲完整的故事就好了。





在《魔法门VI》刚开始时，游戏里的凯丝琳女王回到了家乡埃拉西亚，发现父王的王国已变得混乱不堪，这才得知她那位仁慈的父王已经去世（去世的原因要在资料片《死亡阴影》才会提到)，咱们的女王也就理所当然地替先父打理着国家。然而就在王国眼看着就要恢复和平宁静时，一个自称不死军团的组织冒了出来，还占据了凯丝琳父王的肉体，操纵着父王的肉身向凯丝琳发起了挑战。凯丝琳尽管知道站在她眼前的父王只是被不死军团操纵的肉体，但是她无法与之作战，再加之不死军团拥有强大且可怕的黑暗魔法，女王渐渐不支。只好再次向英勇的玩家发出求助信号，请来自游戏世界的英雄们与她一道维护正义，恢复王国的和平，铲除这帮黑暗势力，这就是《英雄无敌III》的剧情。

三年的时间，电脑的发展速度日新月异，这也让NWC有能力把以前只存在于头脑中的很多游戏构想变成现实。六场大型战役、40个以上的场景任务、8种风格的城镇、16种英雄类型、28种技能、64种魔法、128种上古神器和118种神话怪物。本作的游戏地图比上一代大两倍，而3D地形效果的引入也使得游戏中的部队可以进行更为真实的战斗。由于使用了3D技术来设计地形，地形的差异也会在部队的移动、攻击、防御和运气等方面表现出来并造成影响，所以游戏中合理利用地形也就成为获胜的不二的法门。

游戏系统方面，《魔法门英雄无敌》系列独有的部队升级功能在本作里也发扬光大，升级之后可供玩家操纵的部队将由59种增加到118种之多。各部队外貌升级前后也大为不同。另外，升级之后各部队的攻击招式、各种动态动画、必杀技也不雷同于升级前的，而且每种部队之间的攻击方式也绝不相同。换句话说，部队升级之后除了外貌变得更华丽耀眼之外，更拥有超华丽的绝招！电脑技术的发展，让《魔法门英雄无敌三》在面貌上做到了脱胎换骨。

更让玩家喜欢的一个功能是三代开始支持联网对战，《英雄无敌II》里虽然支持网络连线方式，就是在进行多人游戏的时候，总会有玩家因未轮到他行动而无所事事。而《英雄无敌III》的玩家在未轮到自己行动的时候，可以查阅城镇、英雄和地图的资料，以准备下一回合的行动，或与其他玩家聊天。也可选择为每个回合定下时间上限，每个参与者必须在规定的时限内完成行动。另外，不同于二代的是，玩家不可以背叛自己的盟友，盟友之间可以互相进入对方的城镇，在镇内买卖，也会分享彼此的地图资料。

这些特性让许多喜爱二代的玩家也很快就熟悉适应了三代，目前《英雄无敌V》的制作人Fabrice Cambounet就宣称：他是《英雄无敌三代》不折不扣的爱好者。



英文名称： Heroes Chronicles **发行时间：** 2000年

“蛋炒饭！最简单也最困难，饭要粒粒分开，还要粘着蛋！”看着这首来自哈林《蛋炒饭》的歌词，很多读者已经跟着哼唱了吧？虽然庾澄庆在满汉楼里学了三年蛋炒饭的功夫，但比起NWC的厨艺来，还远远不及，不见有玩家“赞美”道：“《英雄无敌》炒饭艺术天下无双”，下面将提到的《英雄无敌历代记》就是标准的炒冷饭之作。

Heroes Chronicles

自1999年3月发行《英雄无敌III》后，3DO又接连在去年9月和今年3月相继推出了两个资料片《末日之刃》和《死亡阴影》，这也是游戏公司的高明之处，总在你感觉游戏乐趣快要消失的时候。保持该游戏常有新的内容带给玩家。从前两部作品来看，还都得到了大家一定的认同，毕竟每款资料片里都包含一些新的设计，总可以给我们带来一些新的感受，比如《死亡阴影》中组合宝物带给我们的惊喜，现在还历历在目。不过在2000年9月底，3DO推出的《英雄无敌》新系列作品——《英雄无敌历代记》让几乎所有的玩家都对NWC的职业操守产生了动摇。

游戏以回顾英雄无敌系列中著名英雄Tarnum 的历史为主线，展现英雄伟大的一生。相对前作，《英雄无敌历代记》几乎没有任何新的变化，除了新的故事背景外，游戏在整体操作上和《英雄无敌III》一模一样。而且，这个《英雄无敌历代记》要分成4套来卖，每一套只有一个8关的战役模式，没有事先传说的新的城市，没有新的种族，没有其他新的地图，没有多人游戏模式，这是一部不折不扣的单机版本的产品。

对了，也许战斗模式是唯一有变化的地方。在《英雄无敌历代记》中，游戏模式变成了单人战役、教学模式、预览模式三种。其中单人战役就是游戏中最主要的部



分，包含了英雄Tarnum为主角的8个任务；教学模式和预览模式都只有一关，预览模式只是让你能先尝试一下此系列其他三款游戏的第一关。而遗憾的是他们取消了以前比较受欢迎的自由战役模式，全部的关卡将只能是游戏所设计好了的。更有甚者，这个作品的游戏秘技其实也没有改变，是沿用《英雄无敌三：死亡阴影》的游戏秘技，而每关开始的过场动画也没有重新做，全都是用原来3个版本中老战役的过关动画！



是什么原因让经典蒙尘？原来在发行《魔法门VII》和《英雄无敌历代记》前，3DO就早已经计划制作具有新的游戏引擎的《魔法门》和《英雄无敌》系列产品了，但由于距游戏发行还有一段比较长的时间，就赶紧在这期间推出了一些相似作品，其动机很明确：那就是商业利益的驱使。不过在痛惜之余静下心换个角度想想：追逐利润是商业公司的本能，而且对于狂热的英雄无敌爱好者们来说，《英雄无敌历代记》也并非全无乐趣：在八关的战役里，每一关里英雄限升六级，而在这些任务中会有很多超级的装备，例如所有属性加6的帽子、所有属性加5的长剑，这些也是很吸引人的。



魔法门英雄无敌4

英文名称：Heroes of Might and Magic IV **发行时间：**2002年

2002年初，《魔法门英雄无敌IV》如期问世，与前几部不同，这一次新作没有了副标题，即使是关于游戏简略的内容提要我们也只能在游戏当中去寻找了。



在游戏开始之前，野蛮人的新皇帝Kilgor慢慢的开始变成了一位暴君，决定向全大陆宣战，因为他就是想做全大陆的国王。后来，他在战场上与Gelu再次相遇，他的寒冰神剑与Gelu的末日之刃撞在了一起，引发了“大灾变”，被摧毁的似乎并不仅仅是有着辉煌历史的埃拉西亚大陆，而是整个星球。在爆炸中，只有少数人通过时空门逃生，来到了另一个世界。这个名叫Axeoth的地方是一个令人惊奇的新世界，众神长期隐居在此，远古的秘密正等待有人来发掘，而被遗忘的过去也终将展现在人们的面前。幸存者们在Emilia Nighthaven的领导下开始了建立新王国的奋斗，性格坚毅的Emilia克服了重重困难，打败了不朽君主Gavin Magnus，最终从一介平民成长为新王国Arcan的女王。Emilia和Magnus的对抗组成了英雄无敌4的主线剧情，他们之间的冲突横跨七个单人战役。四代中包含了十几个单人场景，游戏还提供了允许玩家建立场景的战役编辑器。那么相比前几代，它的新特点在哪里呢？

首先，四代的生物设定发生了巨大的变化。最大的变化有三点：

第一：生物的等级被减为了4级，每级2种，所以一个种族共有8种生物。然而，除了一级的两种生物的招募地是可以同时建造之外，2－4级的生物招募地都必须从两者之间选择其一进行建造。也就是说，在一个城堡里，最多只能招募5种本族生物。这一点使得游戏的战略性大幅度的增长，即使是同一种族也有各种各样的兵种配置方法，同时对应着各种各样的战术。

第二，四代取消了生物升级的设计，所有的生物将不再有升级形态、未升级形态之分，这个设定回归了一代的设定，这样设定是不是缺少变化性呢？不用担心，4代中的所有生物都拥有特殊技能，其中一些还有施展魔法的能力，它们有自己的魔法书和魔法值。这样，即使是同一种生物之间也会有很大的区别，每种生物都有自己的个性，都将是独一无二的。

第三，城堡里的生物不再是每周生长一次。一级生物每天都会有产量，二级生物则是每两天生长一次、三级生物每三天生长一次，而四级生物基本上就是一周生产2头。除了6个种族共48种生物，还有18种野外的中立生物，生物总数共计66种。18种中立生物中，大多数可以通过召唤魔法或是外交术使其加入。

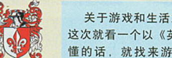
《英雄无敌四代》中另外一个重要的改变就是，英雄的地位已经不再像从前那样是领导者，而仅仅是一个特殊点的战斗单位而已。英雄的血和魔法一样，可以随时间慢慢增长，还可以通过其他手段恢复。游戏里的英雄培养系统也有所创新，英雄的属性从原来攻防知识智慧四种扩展到9种，包括生命、破坏力、移动力、魔法值、弹药数、幸运、士气、速度、经验值等等，而英雄可以学习到的技能也变得复杂化，9项主要技能对应着相关的27项第二技能，学习某种主要技能，才可以继续学习相关的第二技能，每一项技能均从原来的三级上升为五级。英雄成为作战单位之后并没有影响游戏吸引力，反而由于战斗的多样性，使得游戏的可玩性得到了很大的提升，战术上的巨大变化也可以使那些玩腻了传统英雄无敌系列的老玩家得到新的收获。





英雄的专职也是新加入的要素，英雄的初级职业共有11种，同一种初级职业的英雄，初始技能是固定的，与对应种族的特点密切相关，这样就取消了许多原来有特色的英雄，一切都是玩家从开始培养起来。虽然这样有助于游戏的平衡性，减少了很多运气的成分，不过没有了个性的英雄，也不能不说是一大遗憾。

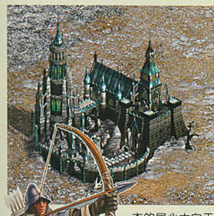
总的来说，《英雄无敌四》除了在操作上秉承了三代的回合策略性、故事的延续之外，基本上是一个全新的游戏。而在它上面所体现的是更多的对《魔法门》系列的借鉴，这样就使得游戏的耐玩性大为提高。



后3DO时代 《英雄无敌》浴火重生?





1999年，3DO推出了魔法门的续作：《魔法门7：血统与荣耀》和《魔法门8：毁灭者之日》。不过这两部作品尤其是后者实在是让玩家失望。和堪称经典的6代相比，7、8两代并没有什么创新，而一年之内发行两部续作的做法也让玩家感觉3DO的不负责任。也许这也从一个侧面反映出了当时3DO内部就开始出现困难，不得不通过发行新游戏来缓解危机。而2000年《英雄无敌历代记》的发行，让3DO吃《英雄无敌》老本的居心大白于天下。根据3DO公司当年的财务报告显示，公司此时净亏损已达2630万美元。在如此惊人的亏损面前，3DO只好通过开发更多新的作品以求弥补亏损。

2002年的3月29日，魔法门和英雄无敌系列玩家期盼的《魔法门9：命运之书》和《英雄无敌4》终于出现在玩家面前，获得了普遍的好评。但是这种成功并没有为3DO带来多大的转机，游戏软件市场的激烈竞争也让3DO喘不过气来。2003年5月28日，也就是在英雄无敌四的资料片《疾风战场》发行不久后，3DO无奈向当地联邦法院申请破产。6月6日，法庭宣布，它必须拍卖资产抵债。就这样，3DO旗下的著名游戏资产被一一拍卖，其中《魔法门英雄无敌》被Ubi Soft（育碧）以130万美元购得，NWC筹划中的《英雄无敌5》也成为它末世未完的遗作。

还好，接手《英雄无敌》系列的育碧公司并不只想买回一个纪念碑，即使3DO倒下了，《魔法门》系列的缔造者Jon Van Caneghem也暂时退出了游戏界，但《英雄无敌》这个经典回合策略游戏系列却不会消亡，UBI仍然会将其发扬光大。虽然UBI一切进行得十分隐秘并小心翼翼：在其官方主页至今都没有任何关于《英雄无敌Ⅴ》的蛛丝马迹，但去年11月开始，育碧公司《英雄无敌Ⅴ》的制作人Fabrice Cambounet就开始在媒体上露面，并稍微透露一点《英雄无敌Ⅴ》的特色和开发进度。从收集的信息来看，《英雄无敌Ⅴ》将采用3D画面，使用全新的游戏引擎，画面类似欧洲漫画风格，策略成分更加突出，改进原有的魔法、技能等，HMM系列种族的设定则基本维持原状，并支持在线多人模式。

由于资料的匮乏，目前网络上也只有《英雄无敌Ⅴ》少量的开发中图片，小编我略作采集，零散地插在了专题的页面中。在回顾的同时，也让我们把目光放长远，等待着在今年底或明年这部经典新作的来临吧！

关于游戏和生活之间冲突产生的笑话很多，这次就看一个以《英雄无敌》为题材的，看不懂的话，就找来游戏玩玩吧：）

历史课上

老　师：二战时法国一周被德国攻陷的根本原因?

学生一：闪电战本来就很难抵挡。

老　师：我问的是根本原因!

学生一：希特勒作出了正确决策——要大炮不要黄油，宝物箱子全要钱（注：《英雄无敌》中英雄在野外探索到宝箱可以选择要钱还是要经验），用来招英雄堆兵。

老　师：出去罚站!

老　师：下一个，苏联为何能打败号称无敌的德国?

学生二：莫斯科保卫战的胜利是转折点，德军不习惯雪地作战而失败了，所以说全靠莫斯科地形好和建设完善并不过分。

老　师：前面说得还可以，你倒说说看跟建设有什么关系?

学生二：不是塔族的人在雪地走得慢，所以守方有足够时间组织防守和建要塞，莫斯科这座塔城建了箭塔后城外布满地雷，德军一定踩了不少才会输，由此还可推断德军为电脑控制。

老　师：你还没睡醒吧，出去罚站!

老　师：下一个，日本投降的原因?

学生三：这也太简单了，新出现的国家——美国都已经建出终极建筑了还能不投降吗?

老　师：什么终极建筑?

学生三：哦，你还不知道啊，元素城是末日版（注：指《英雄无敌三：末日之刃》）才有的，你一定没用过元素城，连北极光的作用也不知道，就是可以随便扔原子弹！两个就把日本给摆平了。

老　师：……（气得说不出话，挥挥手示意罚站）

老　师：下一个，你最佩服的英雄是哪位?

学生四：拿破仑。

老师：你佩服他的原因是什么?

学生四：我看过《拿破仑与骷髅对话》这幅画，他是一个完美的亡灵巫师，竟然能把数十万死亡的军队一个不漏地变成骷髅……

老师：罚站……

老　师：下一个，你认为历史上哪个人物最让你佩服?

学生五：诸葛亮。

老师：为什么?

学生五：因为他的火系魔法绝对是Expert级的。

老师：去罚站……



英雄王座

TRAVIA THE ADVENT OF CHAOS

《英雄王座》是一款基于西欧剑与魔法所构造的奇幻世界为背景的角色扮演网络游戏，其制作公司Enet是韩国知名厂商，这次《英雄王座》就是利用了Enet巨资开发的新3D RPG引擎与3D EAX声卡形成夸张的组合，力图在中国市场有所作为。这类有潜力的游戏正是阿软要关注的，目前关于此游戏的详细资料还比较稀少，但由于阿软万能小编超强的搜集情报能力，这款游戏的庐山真面目还是慢慢显示在我们面前，下面就让我们一睹为快。

游戏世界"奇幻"当道

《英雄王座》描绘的是一个由神与人共存的世界，整个世界是由三块大陆与一个岛屿所组成，在这四个世界中有着不同的族人与国家，众多的村庄、部落、城市与营地形成了人们的聚集点。并且，许多未知的洞穴、地牢、沙漠、丛林、冰原、内陆、地下城也成为冒险者们携手探索这个世界的方向。后来神的纷争引发了人类的种种变故，使得勇士们怀着各自的目的驰骋于这个宏大的世界中，迎接各种挑战。

游戏塑造了三个形态各异的国家，它们是：以丰富的文化政策以及和平外交享名于外的"Andaria"、贫瘠的土壤上游牧生活的根据地"Britrah"、历经灾难后艰难存活下来的国家"Deva"。本作既然把世界观设定为"全幻想"，那么游戏似乎真的把所有的力量都用在了对这个幻想世界的描绘



上。这里的每一分特效都注重了对场景的烘托，如果闭上眼睛，你可以感觉到这个世界的脉动，可以感觉到洞窟中火焰的跳动，甚至还可以听到丛林中怪兽牙齿摩擦的声响还有那地底深处传来的武器与骨骼撞击的闷响……绝赞啊！这精细流畅的3D画面，轻盈飘忽的背景声效，灵动的光与影，我真的怀疑自己是否已经置身于这个逼真的奇幻世界之中了……

超绚丽的游戏画面、ZEMI 3D技术所支持的场景，以及绚丽的魔法、技能，精彩的环境效果、真实有力的打击速度与质感……都让人叹为观止。

强大的职业系统

《英雄王座》包含了战士、魔法师、弓箭手、圣职者四个基本职业，再加上各职业的进阶职业，总数可达到16个。下面一一说明。

※※※※※※ 战士系 ※※※※※※

战士是这片大陆上所有利用近距离战斗的人们的统称，他们来自不同的国度、拥有相异的皇族背景、更具有不同的信仰。高大的体格，强壮的肌肉，处处体现他的天生神力。犀利的眼神，面对再凶猛的野兽也不会退却一步，他的存在仿佛就是为了证明能战胜一切。

力量是战士能力的根基，这种力量的源泉是他们的心脏。心脏就是他们力量的根源，健康有力的心脏是优秀的战士所要具备的最关键的素质。他们心脏的红色还象征着最强的红色龙。特拉维亚正处于时代的转折点，战士是很多人所向往的职业，由于环境的变化，又从战士衍生出了

许多职业。

战士的红色心脏与龙的思想结合，诞生龙之心皇家骑士团。目前在大陆上存在着地精、矮人、黑暗精灵、精灵、树人等异族，越过德瓦尔山脉有一个德瓦尔地区，一直存在危险的隐患。危险的大陆上所有的活动都需要有经验的战士的保护。骑士团就是在这种环境下，出现的护送商人的组织。还有其他的骑士团，比如守护并掌管北部的钢铁骑士团，掌管南部的骑士团——荣耀之光骑士团。战士只不过是成长为骑士之前的初级阶段，如果获得了战士的资格，就可投靠各种职业军团。

力量	25
敏捷	15
智慧	5
信仰	5
体力	50
魔力	10
增加HP/等级	5
增加MP/等级	2
Critical	25

※※※※ 战士系职业 ※※※※

骑士

隶属于王室，高贵的血统使他们从进入军队就有自己的武器装备，其中携有高贵极品装备的骑士更是强者中的强者。



佣兵

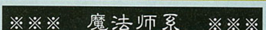
依靠出卖战斗力为生的群体，他们的眼中只有金钱和胜利，不会轻易显露自己的本领，但是为了钱他们是可以豁出性命拼杀的可怕力量。

赏金猎人

大都是为赏金而奔走的家伙，也有个别是为了正义和人们的幸福铲除邪恶的勇士，不过很少有人见过他们的真面目。

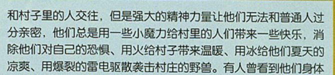
铁匠

真正大陆传说的创造者，对于神之武器的执著，使他们渐渐的领悟了很多远古遗留下来的冶炼秘术。



※※※ 魔法师系 ※※※

当他们还是孩子的时候就拥有的强大的精神力量，让周围的人对他们感到畏惧，他们感受得到空气中的各种元素，也是这种能力让他们不太注意周围的人。感受自然的气息成了他们唯一的乐趣，渐渐的他们能够控制自然界的脉搏，控制水的流动、冰的凝结。和普通人的距离让他们充满神秘感，这些游历四方的男子不轻易说话，有一些孤僻。渐渐地，他们也慢慢的学习



和村子里的人交往，但是强大的精神力量让他们无法和普通人过分亲密，他们总是用一些小魔力给村里的人们带来一些快乐，消除他们对自己的恐惧、用火给村子带来温暖、用冰给他们夏天的凉爽、用爆裂的雷电驱散袭击村庄的野兽。有人曾看到他们身体周围总是被不同的元素包围着发出各种各样的光辉，充满了神秘感。

从远古时代起就在和邪恶不断地抗争的他们，对于邪恶的波动了如指掌，为了不让人类陷入过度的恐慌，大部分时间他们都隐瞒着危机的真相，不断地在世界的各个角落搜集信息，在人们看不到的角落保护着这个大陆，在战斗中他们和战士的组合几乎是无敌的，让邪恶的力量感觉自己仿佛在和整个大自然作战。他们就象是神留给人类的最后的王牌。

力量	10
敏捷	10
智慧	25
信仰	5
体力	20
魔力	50
增加HP/等级	2
增加MP/等级	5
Critical	25





※※※※ 魔法师系职业 ※※※※

召唤师

他们追求的是平稳，注重精神的锻炼可以通过精神控制一些生物，传说中最强的召唤师可以建立自己的妖兽军团。

妖术师

他们了解各个种类的魔法，经常帮助人们解开由于错误地使用魔法而产生的不良反应，甚至是解除附着在身上的诅咒。

魔法学徒

单纯魔法的使用者，对魔法原理的产生并不感兴趣，经常会冒失地使用一些杀伤力很大的危险魔法。

咒术师

定期从巫师学者中选拔出的咒师拥有极其强大的精神力量，他们可以封印各种魔法。





※※※ 弓箭手系 ※※※

轻盈美丽的精灵女子，更严格的说，他们属于暗夜精灵一族，居住在遥远的精灵大陆的密林深处。历经了几代正邪的战争后，人类只在传说中能看到关于精灵的记载，淡淡的蓝色皮肤和有一些银白的长发，散发着一种神秘的魅力，仿佛是一团淡紫的迷雾，吸引你的每一个细胞。

她们擅长使用弓箭远程攻击,目前以弓箭手为主体的团体就是彩虹斥候骑士团。弓箭手的祖先原来是精灵，她们认为最需要注意的是自己的精神系统。当然不能忽视力量对弓箭手能力的影响，但是为了在远距离处准确瞄准目标，提高敏捷和集中精神的能力对她们来说是最重要的。她们之所以使用弓箭，是因为通过提高敏捷容易达到灵活使用弓箭的效果，而且能够熟练使用弓箭后，在弓箭手的基础上延伸出了许多其他职业。

※※※ 弓箭手系职业 ※※※

盗贼

厌倦平淡生活到处流浪的精灵，由于他们的身手都很敏捷，所以搜寻古代遗迹和藏匿于世界尽头的宝藏便是他们的最大梦想。

突击者

精灵中的最强战士，精于弓弩的使用，几乎发挥了精灵全部的战斗天赋，传说如果有突击者守卫的城池，千军万马也是无法突破的。

力量	15
敏捷	25
智慧	5
信仰	5
体力	30
魔力	25
增加HP/等级	3
增加MP/等级	4
Critical	25

密林守护者

爱好和平喜欢自由的生活，他们以打猎为主、以弓谋生。传说中能猎到龙的猎人可获“龙之杀手”美称，享受极高的荣誉。



※※※※※※※ 圣职系 ※※※※※※※

从来到这个世界开始，身心就受到神的洗礼，在神的怀抱与祝福中成长，仿佛是天生的慈悲者，用她们的爱心温暖着周围的每一个生灵，有着一种完全不属于这个世界的美丽，为了对抗邪恶不断的锻炼自己的意志，即使在最残酷的现实中也会用灿烂的笑容安抚每一颗受伤的心灵。她们无忧无虑的帮助着人们，带给人们快乐和幸福，用无邪的笑容去面对人们的困难，当人们想感谢的时候，总是调皮的一笑转身跑开了。

从广泛的意义上来说，为了信仰而活着的所有的人都可以称为圣职者。但是在这里提到的这个时代的圣职者指的是安瑟拉杰教的信徒。安瑟拉杰教的信徒们坚信安瑟拉杰主张的所谓黄金时代的光复，并认为为了光复黄金时代，应该将钢铁时代的所有旧事物清除。圣职者宣扬禁欲和清贫，并且坚守戒律，坚信为神奉献所有时，他们的理想将会实现。圣职者同时也是魔法师，能使用治疗系列的魔法，除了不受巫师协会的限制之外，和魔法师大同小异。圣职者们在有关攻击性魔法使用的规矩方面，比魔法师宽松很多，甚至有人担心魔法师们会提出抗议。但是魔法师能够使用所有的魔法，而圣职者却是依靠自己的信仰获得了教派所赐予的魔法力量，这种魔法是无法收录到卷轴或者魔法书中的，所以不受约束。

力量	20
敏捷	10
智慧	5
信仰	15
体力	40
魔力	20
增加HP/等级	4
增加MP/等级	3
Critical	25

※ 圣职系职业 ※

修道僧

熟悉古代文献，精于各种知识，这种僧侣称为学僧，同巫师学者有着亲密的关系。

大祭师

礼节仪式及祭奠的主持者，传说他们是最接近神的人，并可以利用神之力量。

审判者

他们拥有超乎寻常的强大精神力量，他们明白如何利用这种力量破坏任何生物的精神，是圣职者中破坏力最大的一种职业。

地狱妖师

他们可以净化和驱散诅咒，并封印恶灵。传闻他们也可以利用封印的恶灵展现强大的力量。

人物成长先易后难

《英雄王座》中人物的成长过程是：**获得经验值->升级->获得属性点和技能点->分配属性点和技能点**。属性点可以根据玩家的需要分配给力量、敏捷、智慧与信仰。《英雄王座》中人物的属性没有上限，即使不小心分配错了，也可以通过重置属性点来重新分配，不过重置点数可是需要耗费大量金钱的。

人物角色每升一级获得5个属性点和1个技能点，《英雄王座》中的技能设定是类似《暗黑破坏神》的技能树的概念，玩家可以根据不同职业学习特定的技能，也有一些所有职业通用的技能。通过技能点可以强化每一个技能的熟练度和威力，单一技能可强化的最大上限是20点。

游戏里人物成长过程曲线是，初期成长速度较快，当达到20级后，成长速度会逐渐变慢，即等级越高需要积累的经验值越多。相对应地，怪物也是分不同级别的。一般来说怪物级别越高，猎杀后获取的经验值越高。但是如果怪物的级别比人物高出很多或是低很多，玩家是无法从它们身上获取经验值的。获得经验会根据你的打击怪物的伤害值来计算，经验值按每次打击的伤害值来分配，伤害值越高这一下得到的经验越多，但是每一只怪物的经验值是固定的。

此外，《英雄王座》中还存在一种特殊的攻击手段——状态攻击。它是指攻击后在对方身上持续一种不良的状态，造成一定的伤害。若要尽快恢复该状态，就必须通过圣职者的技能治疗，或者直接使用状态恢复药水。

与状态攻击相对应的是状态防御力。状态防御力越高，对方使用状态攻击MISS出现的几率就越大，或者说人物对特殊状态的防御就越强。当人物角色处在某种特定状态魔法的情况下，再受其他状态攻击时会保持之前的状态效果，而不会造成双重特殊状态。

召唤术完整呈现

《英雄王座》中还引入了召唤的概念，所谓召唤，就是将其他生命体转移到当前位置并帮助自己进行攻击或者实现其他辅助功能的行为，将一种生命体通过一种特殊技能改变其空间位置，这种技能叫做召唤术。召唤术盛行于《英雄王座》背景设定中纯银时代的中后期，到了铅时代召唤术已成了人们必不可缺的重要技能。召唤技能拥有状态攻击属性，在实战中非常有帮助，从目前的资料来看，似乎只有弓箭手才掌握这一"高级技术"。

被召唤的怪物有以下一些特点：

召唤技能的等级可以将怪物的体力以百分比的形式提高。比如召唤树妖的技能等级为20，那么召唤出来的树妖的体力将增加100%，而不是100点。

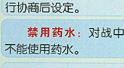
召唤者在进行攻击或遭受他人攻击时，所召唤的怪物将自动进行应战。

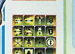
人物每提高1点的召唤技能值，将增加召唤生物的5点属性值。随着属性的提高，召唤生物的外观也将有所变换。

被召唤的怪物将拥有与召唤者相同的级别。

所召唤的怪物打击猎物获取的经验值将全部转移给主人。

所召唤的怪物打击猎物时，若猎物的级别与自身级别差异太大，则不能获取经验值。





发挥个性的PK系统

《英雄王座》的对战系统是为玩家进行切磋而开放的。对战系统是一套很复杂的系统，但是玩家只要记住几个要点，即可方便操作，体会无限乐趣。游戏采取了有限PK的方式，并不是所有的玩家都可以PK，而是需要达到一定的条件。简单说明如下：





发送对战邀请及接受邀请的人级别必须在20级以上；

只有双方在同一张地图上才能进行；

拒绝聊天的人不能接受对战邀请；

开始对战前需要指定地图及规则；

邀请方法：Ctrl+鼠标左键点击对方人物，选择对战按钮，或者在聊天窗内输入 /对战 [对方名称]；

进行PvP时需要的费用在发送邀请时会有显示。定义规则战及多人战需要耗费1万金钱；1v1对战需耗费1千金钱；

公会战只能在对战室发送邀请；

对方在开设个人商店的情况下不能接受对战邀请。



《英雄王座》对战的规则有点像合同条款，对战双方可以坐下来协商，哪些规则适用，哪些规则看着不爽，最后选出双方都可以接受的规则即可。有点像DIY哦～：）下面就是可选项：

钱/物品掉落： 获胜者将获得对方身上的装备及金钱，双方可以进行协商后设定。

禁用药水： 对战中不能使用药水。

个人战/组队战/公会战： 设定对战的形势。组队战只有队长才能发送/接受PK请求，公会战只有公会会长和副会长之间有效。

时间： 个人战与组队战时间限制在最短5分钟最长30分钟。

规则战/正常战： 规则战可以记录战斗结果，正常战不纪录。对战记录会显示在人物信息PVP栏中，对战时可以选择记录或非记录对战。只能记录个人战的结果。双方级别差异在20以上，不能记录对战结果。开始对战以后，掉线或退出游戏者对战结果为失败方，对方获胜。

级别限制： 个人战没有级别限制，多人战有级别限制（日后开放）。

这样喜欢拼杀的玩家就可以不用按捺自己的暴脾气，想P就P吧！：）

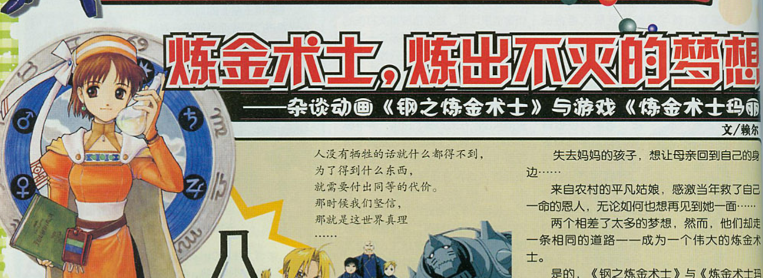


说到“炼金术士”，你会联想到什么？熟悉动漫的朋友一定立刻就能把时下最热门的漫画《钢之炼金术士》的名字脱口而出；而热衷单机游戏的玩家呢，也一定不会忘记几年前的游戏精品《炼金术士玛丽》。男孩与女孩，不一样的炼金术士，不一样的题材，在“炼金”的路上，炼出了同样不灭的梦想！

炼金术士，炼出不灭的梦想

——杂谈动画《钢之炼金术士》与游戏《炼金术士玛丽》

文/赖尔



人没有牺牲的话就什么都得不到，
为了得到什么东西，
就需要付出同等的代价。
那时候我们坚信，
那就是这世界真理
……

失去妈妈的孩子，想让母亲回到自己的身边……

来自农村的平凡姑娘，感激当年救了自己一命的恩人，无论如何也想再见到她一面……

两个相差了太多的梦想，然而，他们却走一条相同的道路——成为一个伟大的炼金术士。

是的，《钢之炼金术士》与《炼金术士玛丽》，一个偏向少年动漫，一个偏向女孩子所喜欢的游戏。纵使有着千差万别的立意，有着千差万别的情感，有着千差万别的人物个性，却怀有着一个相同的梦想，踏上了一条相同的旅程。

亲手，调配自己的梦想。

钢之炼金术士



让我们先从漫画版《钢之炼金术士》说起。这个风靡于日本和大陆的漫画，在连载之初，其实并没有能赢得人们的注意。直到连载两年后的一天，TV动画版出现在人们的面前，于是，这个被简称为《“钢金”》的作品，才突然在一夜间开始大红大紫，风靡于整个街巷。“炼金术士”、“矩成阵”、“等价交换”、“爱德华”，这几个名词整日挂在每个漫迷的嘴边，仿佛不经常念叨着就会被同伴轻视一样。

另类的走红

它走红了，《钢金》和荒川弘都是。这个连载于日本著名游戏公司“SQUARE—ENIX”的副业漫画杂志《GANGAN》的非热门作品，在两年的寂静之后突然爆发，单行本漫画的销量已经接近1000万册，而商业味道更浓一些的动画版更是赚足收视率、眼泪和各种各样的支持。

魅力，在哪儿？

画风——是万年不变的大饼脸，而不是一向被人们所青睐的唯美。

角色——主角是身高不足的哥哥和机器人外貌的弟弟，两个小孩子而已，并不是女生们所推崇的帅哥美女一闪一闪亮晶晶的大眼睛的酷哥靓妹。

人物关系——口出恶语的朋友，抱怨着的兄弟，并不是古已有之时下流行的断袖之癖、BL耽美。

还有那孩子气的人物个性，没有颓废，没有杀气，没有什么天才少年谜之少女强大到防止地球被破坏要他们来维护世界的和平，更没有跺一跺脚连大地也会抖三抖的超人力量，人物关系从来也不是或热血沸腾或如漆似胶，他死了我就不能活、我死了他就不能生的铁杆死党——只是，相遇了，历程了，在一起了……

啊？！那么，这个，《钢金》是靠什么流行起来的啊，他不是不符合流行的吗？

有一种东西可以不符合流行而风靡，那就是带领另一种流行的潮头。而《钢金》，正是这样一个潮头。



漫画——颓废中的原则

其实，《钢金》是很适合颓废的风格的，看看那个悲哀的剧情就知道了——

从小照顾爱德华和弟弟阿尔冯斯的妈妈，因为忧劳成疾，终于离开了兄弟俩。幼小的两兄弟在悲哀之中起誓，无论怎样，也要让妈妈活过来。"一切都没有关系，我们只想再见到妈妈的笑容"，只是这样单纯而坚定的信念，致使他们开始了被禁忌的"人体炼成"。

很不幸的，他们成功了。他们真的炼化出了生命，然而，被禁忌的"人体炼成"所制造出的"妈妈"，不过是一个类似于肉块状的异形物体，没有几分钟就断了气。而炼金术士"等价交换"的真理原则还是必须遵守，所以，哥哥爱德华失去了一条左腿，而弟弟艾尔……被迫交换出了整个的身体……

黑暗之中，身下的鲜血腥得让人无法忍受，刚刚还蠕动着的"妈妈"已经完全没了动静，弟弟的衣服里空荡荡的。一切的一切，似乎是死一般的沉寂——

没有人告诉过他们，结局是这样的。

但是，这就是炼金术与等价交换。

"人没有牺牲的话就什么都得不到，
为了得到什么东西，
就需要付出同等的代价。
那时候我们坚信，
那就是这世界真理。"



然后，11岁的爱德华，用自己的右臂换回了弟弟艾尔的灵魂，并用血印将其固定在钢铁的铠甲中——所以，艾尔就拥有了一个不需要吃喝拉撒，也不能哭泣和微笑的钢铁躯壳。



于是，就这样，爱德华成为了缺腿缺手的残废，幸好后来靠着机械铠终于行动自如。但是，艾尔，就必须这样一辈子运动着巨大的机械身躯，没有笑容，没有泪水……

这，就是代价。两兄弟为这次错误所付出的沉重代价。炼金术士所必须遵循的"等价交换"原则。

这样看来，《钢金》满可以屈从流行的颓废，让爱德华成为一个沉默寡言阴阴冷冷不苟言笑的酷小孩，让故事中充满天花乱坠的鲜血、千疮百孔的残破肢体再加上大口大口吐血得可比解剖课的残酷血腥。然而，《钢金》没有。



是的，《钢金》就是这样，既没有屈从于少女漫画的颓废之流行，也没有盲目跟从少年漫画热血之风潮。《钢金》的世界并非以往我们所接触的炼金术相关题材故事那般浪漫和可爱，也不象热血少年情节那么阳光，全程贯彻的阴暗的"等价交换"原则，现实而深沉。



所谓"炼金术"，就是理解物质的构造并进行分解，再重新整合的科学技术。操作好的话甚至可以把铅变成黄金。然而，既然以科学技术为基础，就存在着大自然的极限，原料与成品内所包含的物质，必须绝对一致，这就是等价交换的原则（出自动画TV版第一话——艾尔冯斯）。

"等价交换"的原则就是：

想要得到某种东西就必须付出与之同等的代价。

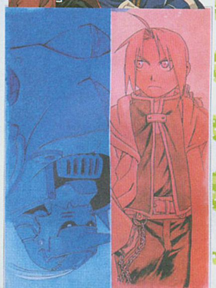
没有牺牲，就没有获得。

炼金术并不能无中生有。

这就是"炼金术"哪。天下没有不劳而获的东西，明白了这点的两兄弟开始踏上了寻找"贤者之石"的旅程，为了换回弟弟失落的身体。而后，爱德华通过了考试成为国家炼金术士，因为他义肢被称为"钢之炼金术士"。

这，便是《钢金》，渗透着点点悲哀，渗透着点点现实的深沉，并不能算得上"阳光"，但却又并不颓废。只是这么淡淡地，说一行人的旅程，说一行人的故事，说一个，永远不会变更的原则。





动画——哀恸下的浅唱

再谈谈TV动画版的《钢金》，这部带来漫画版之成功的作品，其间渗透的商业因素是风行的关键之一。TV动画版改编了漫画《钢金》的一些情节和部分人物个性，这点可谓褒贬不一。但是，排除这一点来看，《钢金》的TV版在动画内容上，无论是气氛的把握，还是情节的编排和设计，以及配乐BGM的表现都相当不俗。赖尔我尤其推崇《钢金》的一首插曲：《兄弟》。

《兄弟》（БРАТЬЯ）是一首俄文歌曲。作词是Mizusima Seidi和Наумова Tatiana，遣词造句相当符合原作剧情。而小孩子的合唱，听起来就像是爱德华和艾尔在倾诉那样的悲哀和一丝忏悔：



"请原谅我吧，弟弟！在您跟前的我，是如此的罪大恶极。已经没有法子可以回去了。那，大地到底孕育了什么？有谁知道法则的所在？它会助我发现真相(答案)。完全的弄错了呀，因为死亡是无药可医。"

"亲爱的妈妈！你是如此温柔的妈妈！我们因而爱着您。但我们所有的努力，竟都是徒劳无功的。被强烈的希望所诱惑，想要回到我们的家族之中。我的兄弟，所有的一切也是罪(必须自己承担所有责任)。"

"不要哭泣，不要哀伤，哥哥！这并不是你的错。一路上，让我们撤底地来补偿。我不会责备你什么，因为根本一点也不会委屈。全都是我们的罪孽，想要变得比任何人都要强。"

"亲爱的妈妈！你是如此温柔的妈妈！我们因而爱着您。但我们所有的努力，竟都是徒劳无功的。被强烈的希望所诱惑，想要回到我们的家族之中，所有一切也是罪。"

"虽然如此，但我们所做的事，哪一样是应做的？选择把所有一切导回正轨，还是忘记？已经没有法子可以回去了。那，大地到底孕育了什么？"



初听这首歌，看着切合《钢金》主题的歌词，听着小孩子的低低吟唱，忏悔的感情和互相抚慰的思念，尽是让人感动得想哭。

在剧情表现上，不得不先说明，TV动画版的《钢金》一开始看得会非常之郁闷——并非表现或是剧情安排不好，而是因为时间顺序的关系，前十话就将故事最悲哀的地方全部囊括进去了。从失去母亲的孩子，到以"等价交换"的代价失去重要的东西，再到哥哥爱德华12岁考取"国家炼金术师"资格、15岁成为全国知名炼金术士，这部分的剧情一直在走低调的黑色路线。对于广大Fans来说，第3话的"母亲炼成"一幕已经悲哀到极点，但没想到从此之后的剧情沉重得一发不可收拾，直到第8话。当小妮娜和宠物狗"亚历山大"被父亲组成合成兽后，没有人不为小妮娜的遭遇感到惋惜，雨、悲鸣的音乐、12岁的孩子的哭声、绝望……这一话的最后片段将剧情的悲剧色彩提升到了顶点，片尾则更是突然换成艾德兄弟与小妮娜以及亚历山大一起玩耍的画面，加上最后爱德华那个比哭还要难看的笑容，更是给人们本来就异常沉重的心情又添了一块铅。

不过幸好，第9话在气氛和剧情上转的很及时。此后，回到了漫画版《钢金》的风格之中，要不然，还真得让观众流干了眼泪不可。

游戏与周边——商业需要的产物

说完了漫画动画，再来谈一谈《钢金》的游戏。

前文已经提到过，《钢金》的漫画是连载于日本著名游戏公司"SQUARE—ENIX"的副业漫画杂志《GANGAN》上的，那么游戏版本自然是值得期待。到目前为止，《钢金》出过GBA和PS2两个版本。

GBA版，由BANDAI发行，全称《钢之炼金术士-迷走之轮舞曲》。

PS2版则由SQUARE.ENIX开发完成，是第一款"Fans向"的A·RPG游戏，全名《钢之炼金术士——无法飞翔的天使》。它是一款"Fans向"游戏——这也意味着它也许并不会象"FF"系列那样拥有高素质的制作，事实也的确如此。从画面表现来看，3D的人物身上明显的多边形痕迹仿佛令人又回到了PS年代（当然还是比PS要强点的）。好在PS2在光影上的表现要比PS强很多，游戏进行到后期的时候也有不少可以用"华丽"来形容的画面。过场的动画则完全以和TV版相同素质的2D动画来表现，也正因为这样才更熟悉地表现艾德那些夸张的肢体语言吧。

总结是：过场动画的确都还不错。游戏的音乐在前期也让人没多大印象，但最终几战时的音乐确实令人印象深刻。总体来说，这是一款FANS们可以尝试的作品，至于其他人……恩，还是看看别的游戏吧。

另外，《钢金》的周边产品也以极快的速度登陆。比较少见的《钢金》人物扭蛋，有两款爱德华，包括了阿鲁弗斯、温妮、丽莎、罗伊，几乎所有主角都加入了演出，其中温妮还可以和爱德华通过换装手臂零件组成一个小场景，有趣的小花样。这几款扭蛋，都是实心硬胶，8CM，质量相当不错。刚推出就在香港引起热销甚至缺货的产品，正当红的作品的确人气火爆，喜欢的可要主要及时出手啦。不过对外售价是RMB180元/个，实在是可怕（赖尔：俺们穷人只有看着流口水的份咯）。还有就是《钢金》漂亮的吊扣产品。一套6只但有七个人物，罗伊、爱多等全员都出场，还带有国家炼金术士的银表，做工很细致，扭蛋级别的吊扣产品，分色柔和，金属质感同样体现到位，几位人类造型都十分可爱。不过……售价依然是180元啊（残念~~）！







《炼金术士玛丽》系列





《炼金术士玛丽》系列，是由GUST出品的多平台游戏。最初推出在PS平台上，后由上海依星软件有限公司代理，经过汉化后发售在PC平台上，大陆的玩家才得以领略玛丽的风采。

PC版出现过的《炼金术士玛丽》系列，还包括《炼金术士艾莉》、《炼金术士莉莉》，译法可能有所不同，但是可以确定的是，这个系列都是以漂亮可爱的女孩子当家的。无论是最初看到玛丽（又译“玛洛娜”）认真工作，略微带一丝伤脑筋的表情，还是看到艾莉坚定的眼神，都感觉到女孩子的可爱呢。也正因为如此，这一系列的游戏，在女孩子中有很高的口碑。

不过非常遗憾的是，虽然曾经有杂志上登出《炼金术士莉莉》的广告和招贴画，但是大陆地区一直都没有能看到代理。就算是《玛莉》和《艾莉》，也只有很少的销量，后来还出过一个合集版本，但是市面上几乎都没有卖的。这也许是因为当时国内的女性玩家还不多吧。不过说起来真是可惜了一部好作品。

《炼金术士玛丽》系列，一向是以美美的游戏画面、众多不同性格的人物、可爱的对话和各种各样的事件，以及漂亮的CG图来吸引女性玩家注目的。整个游戏非常简单易上手，而且突发事件多，使得整个过程紧凑、有意思，不像一些育成游戏枯燥地重复几样指令。游戏也有很多种结局。在游戏最后，会根据完成度和是否达成一些条件而有不同结局。这样一来，就提高了游戏的重复率，即使是玩了很多遍也有可能遗漏一些相关的剧情和CG画面。而物品图鉴等设定，更是激起女性玩家的收集欲望，非要所有道具GET，达成100%的制作完成度不可。

因为二代的进步使得整体游戏性比《玛莉》有所提高，而三代大陆上就没出现过（赖尔：我的莉莉啊~），所以下面，赖尔我就着重讲一讲这个系列的第二作——《炼金术士艾莉》。

西萨克尔王国的首都中，曾经培养出传说中的炼金术士玛莉的王立魔法学校“炼金学院”门前，伫立着一位泪汪汪的少女，她就是艾莉。

这位从乡下地方来，接受炼金学院的入学测试之后，在合格者的公布栏上怎么都找不到自己的名字。事实上这位少女已经通过了测试，但是她的分数刚刚好在及格边缘，所以列出名字的地方也与其他人不一样。

炼金学院是个全体住宿制学校，刚好在及格边缘的学生们，在学院的少许资金赞助及一个人生活的前提下，是被允许入学的。然而由于学生的人数增加，为了确保一般学生的生活需求，所以没有宿舍可住。必须生活在自己的工房之中的艾莉，能否顺利通过这四年的学院生活，成为一名杰出的炼金术士，并达成她的梦想——找到救命恩人玛莉呢？

在这样的游戏背景下，艾莉的故事正式开始。相较于前作，《艾莉》保留了《玛莉》原有的一切让人着迷的因素外，还追加了大量动画，而故事中各式各样的事件更是《玛莉》的三倍以上。并且更让人激动的是，这一次，艾莉不仅仅可以在首都中活动，还可以租用马车出门进行长途旅行，甚至到达遥远的海岸。而一代中那些熟悉的角色也会出现在玩家的面前——英格丽老师依然是那么让人敬畏——另外还有诸多新鲜的人物，比如一开始对艾莉抱有敌意的爱赛儿，如果游戏事件进行得顺利的话，是可以和她成为好朋友的。年轻的骑士道格拉斯，热情是很热情，剑术也非常厉害就是了，但是脑子就……说穿了就是一根肠子通到底的家伙（赖尔：啊~~~为什么一代的怪盗先生没有出现的说=_=）。

除了这些之外，游戏中还发扬了《玛莉》的传统——让可爱的小精灵工作。看着绿色衣服摇头晃脑的家伙，真的是相当可爱的说。还有就是，游戏的支线情节设定更让人觉得有趣了，有些事情解决之后就会触发更多有意思的事件，而相反，如果没有解决的话，可能以后就再也见不到这个NPC了，将会损失很多……

总体来说，《艾莉》是PC上此类游戏的精品。后来也出现过一些模仿的作品，比如前一段时间的《发明工坊》，其主要游戏理念和许多设定都是和《艾莉》相似的。不过，虽然《发明工坊》的画面是鲜亮了很多，但是如果光论事件剧情的话，这部新作还不如《艾莉》来得丰富。

可爱的女孩子，有趣的事件，依旧是此类游戏的两大卖点。不过最近看来，《炼金术士》系列的最新作会改用男生作主角（赖尔：为什么！！！泪花~~~）。

Gust宣布发表备受玩家期待的人气作《炼金术士》系列最新作《炼金术士伊利司》（中文名暂称）。在这款游戏中，玩家将扮演一名身为炼金术士的17岁少年Krein-Kiesling，并与16岁的少女Ryta-Blanchimont、可爱的小妖精Popo等一起展开一场冒险之旅。

在这款游戏中，以水彩风格的画面表现出这款“炼金术士”系列新作的画面内容，且游戏中除了强化RPG要素设定之外，玩家在游戏中还可以不断探索妖精与原野迷宫，甚至还可以进行跳跃等动作。同时玩家还可以透过妖精的力量学会动作，另外，本作还导入一项新系统“妖精调合”。可以预期到的是，游戏中还有玩家熟悉的角色登场，这也是《炼金术士》的一向传统就是了。

写在最后

不论是少年向的《钢之炼金术士》，还是少女风味的《炼金术士玛莉》系列，炼金术士的故事还将延续下去。面对这个亲手调配梦想的行业，是否大家都有些跃跃欲试了呢？

OK，加油吧！记住法则，再加上努力和希望，终有一天，你也可以亲手调配出属于自己的幸福哦。

最后，笔者我要感谢帮助我寻找资料的朋友们——波波、冰、真昼之月、fireballix。没有你们，这篇文章就不会这么快完成。在此，赖尔我说声“谢谢”了^_^!

那么，让我们在动漫和游戏中放飞梦想吧，下一期的《动漫异次元》再见了（赖尔鞠躬谢幕ING）！

擎擎车：

话好象都被这个家伙说尽了，我是没什么可说的了，那就……下次再见吧……





玫瑰绽放 法兰西



——ESWC2004 电子竞技世界杯记实

ESWC 背景

ESWC 全称 Electronic Sports World Cup，即电子竞技世界杯，由法国 Ligarena 公司于 2002 年创立，在这之前 Ligarena 公司一直致力于推动世界范围的电子竞技运动，曾经成功创办品牌“Lan Arena”，在世界范围内获得广泛的认可和赞誉。目前 ESWC 已经成为世界三大电子竞技赛事之一，每年的夏季都有 70 多个国家数十万的爱好者前往法国，在那里等待他们的将是 1 周的狂欢和超过 20 万美元的奖金。

ESWC2004 中国网通“宽带中国”电竞世界杯自 5 月 18 日开赛，预选赛比赛项目由反恐精英、魔兽争霸 3、PES3（实况足球 7）、CS 女子大师赛组成，集中了全国各地方赛区冠军选手精英进行中国区总决赛，选拔出了共计 14 人组成中国代表团前往法国参加 7 月 4 日 - 7 月 11 日的总决赛。来自世界范围 48 个国家的代表团在总决赛地点法国普瓦捷通过了为期一周的比赛，角逐出 20 万美元的奖金和电竞选手梦寐以求的电竞世界杯奖项。

:::: 赛况综述 ::::



法国巴黎数码主题公园大壁版

从7月4日开始至7月11日，在法国普瓦捷这个漂亮的城市，中国网通ESWC2004代表团14名选手经历了为期一周的总决赛，取得了不俗的战绩，其中CS女子战队New4lEibo取得女子CS赛事第3名的佳绩，为中国的CSMM争了口气，也让世界重新认识了中国的CS水平以及中国的电子竞技MM；在实况7（PES3）项目中，陈志良和王早行两位中国选手携手挺进四强，并分获第3、4名的奖项，作为中国选手参加的第一次世界顶级游戏机平台竞技赛事，能够取得这样的不俗成绩，的确让所有中国的玩家感到振奋和欣慰；除此之外，在中国选手参加的魔兽3、CS男子组以及UT2004（虚幻2004）等其余三个项目里，由于实力的差距以及赛事竞争的残酷，虽然没有取得理想的成绩，但是凭借选手的团结智慧和临场发挥，在法国的表现依旧可圈可点，给法国当地民众和世界选手留下了深刻印象。



莫非是太空人？



俊男加美女



在法国驻地的合影

■ 归 国 记 实 ■

7月14日，此次中国网通ESWC2004代表团全体成员集体返回祖国，小编我也是爬了个早起，两眼惺忪的奔赴北京国际机场与选手汇合。经过了10个小时的航程奔波，选手们看上去稍显疲惫，不过仍旧表现的很兴奋，毕竟又回到了熟悉的祖国。由于去往法国前和选手曾打过多次交道，获得本次实况7季军的选手陈志良一见到我就和我寒暄起来，问他累不累，回答是“旅途非常辛苦，到现在时差还没有倒过来呢，在飞机上一宿没睡”，可是身上的挂着



选手在机场的合影





的奖牌使得他看上去却是精神抖擞。

一行人稍作休息便经过机场大巴直接抵达了北京昆仑饭店附近的一家“沸腾鱼乡”菜馆，进行了简单的午饭，之所以选择这家川菜馆可能也是考虑到代表团里好几位来自四川选手的口味吧。从下飞机的路上到饭桌上，大家一直都在说笑，的确，在赴法前一起训练了这么久又一同去法国朝夕相处了一个礼拜，选手彼此间已经非常熟悉，相互间已经成了非常要好的朋友。

饭桌上端上的第一个菜就是那一盘非常刺激视觉的大田螺，菜刚端到桌上，一双双全副武装的大“爪”就开始蔓延过来，wNv的Rap想一把多抓几个到自己盘里，结果被烫了个正着，要知道，刚出锅田螺可不是好惹的。

NEW4战队MM风光无限

彭洁琳（队长）

ID: New4lEibo.LinL!n
籍贯: 湖北武汉
生日: 8月31日
身高: 160cm
CS年龄: 2年
职业: cser
装备: Mx300+Xray+a90+HP
最喜欢的武器: awp，m4，ak，沙漠之鹰
最喜欢的地图: inferno，nuke，train
最喜欢的国外战队: SK
最喜欢的CS选手: ooee、fisker

个人成绩:
2003年CBI湖北赛区亚军
蓝色月光比赛前8强
快乐时光网吧比赛冠军
CPL 2004武汉赛区季军
ESWC 2004中国区总决赛女子大师赛冠军
ESWC 2004世界总决赛女子大师赛季军

秦秦

ID: New4lEibo.1212
籍贯: 湖北武汉 生日: 3月12日
身高: 165cm
CS年龄: 3年半
职业: cser
装备:IE1.1+1030+森海塞尔+HP
最喜欢的武器: awp 最喜欢的地图:都喜欢
最喜欢的国外战队:3D 最喜欢的CS选手: Ksharp
个人成绩:
2003西安动感地带杯CS大赛冠军
2003GOC西安赛区亚军
2003广州TopOneCS大赛亚军
2003CBI广州赛区亚军
快乐时光网吧比赛冠军
CPL 2004武汉赛区季军
ESWC 2004中国区总决赛女子大师赛冠军
ESWC 2004世界总决赛女子大师赛季军

邹璇

ID: New4lEibo.VaLeN
籍贯: 天津 生日: 6月17日
身高: 165cm CS年龄: 1年半
职业: 学生
装备: IE3.0+Icemat2+Dsp500+Dell
最喜欢的武器: m4 最喜欢的地图: nuke
最喜欢的国外战队: SK
最喜欢的CS选手: ahl
个人成绩:
TCL杯CS大赛天津赛区冠军
天津赛博杯CS大赛冠军 2002年网图北京赛区8强
2003年WCG青岛赛区 2003GOC石家庄赛区4强
CPL 2004武汉赛区季军
ESWC 2004中国区总决赛女子大师赛冠军
ESWC 2004世界总决赛女子大师赛季军

刘小琴

ID: New4lEibo.BabyVox 籍贯: 湖北
生日: 12月30日 身高: 160cm
CS年龄: 2年 职业: cser
装备: lo1.1+布垫+a90 最喜欢的武器: ak, m4, usp
最喜欢的地图: nuke 最喜欢的国外战队: SK
最喜欢的CS选手: K1nman、potti
个人成绩:
快乐时光网吧比赛冠军 ESWC 2004中国区总决赛女子大师赛冠军
CPL 2004武汉赛区季军 ESWC 2004世界总决赛女子大师赛季军

咔咔

ID: New4lEibo.KaKa 籍贯: 湖北 生日: 9月2日
身高: 165cm CS年龄: 2年半 职业: 学生
装备: Mx300+1030+Dsp500+HP 最喜欢的武器: awp, usp
最喜欢的地图: inferno, aztec 最喜欢的国外战队: SK、iceclan
最喜欢的CS选手: Spawn
个人成绩:
快乐时光网吧比赛冠军 ESWC 2004中国区总决赛女子大师赛冠军
CPL 2004武汉赛区季军 ESWC 2004世界总决赛女子大师赛季军

这支MM战队的5个MM个性鲜明，都很活泼，在大家面前显得非常从容和自信，在饭桌上大家聊的也都很随意，俨然没有一种严肃和拘谨在里面，LinLin从言语中显现出作为一个队长应该具备的沉稳与老练。


CS女子项目季军的奖牌


New4与SK合影


酷酷的咔咔

哟哟：这次赢了大奖回来，有没有在法国买些什么好东东？要知道法国可是一个非常能激发人购物欲的地方。

LinLin：呵呵，是啊，在那边我们都看花眼了，不过也没买什么，很多想要的东西都很贵，一般我们只考虑50欧元以内的东西，最后就给爸爸妈妈买了点东西，再就是好朋友，带了点东西送给她们。

哟哟：作为队长，觉得你在比赛中主要担当一个什么样的角色？

LinLin：我是我们队最阴的，我的位置应该属于自由吧，有时候是断后,有时候是突袭,有时候也打冲锋。

哟哟：在法国的这次大赛有什么最深的感受?

LinLin：学到了好多东西哦，别人的打法啊，心态啊……

哟哟：看咔咔的awp用的不错，你们几个的AK用的也很帅，AK的压枪一直困扰偶很久，不知有何秘诀否?

LinLin：这个...用Mx300吧，哈哈。

MM就是这样拿到第3的

哟哟：为何? IE3.0和4.0听说都不错。

LinLin：Mx300压枪简直魔幻，而IE3.0点射好着呢。

哟哟：恩恩，下次偶也去装备一个Mx300，你们有没有和wNv在私下较量过?

LinLin：有啊，不过输了。

哟哟：可惜，要是赢了他们就好了。(wNv的sakula不要追我打……)

在这5个MM中，有一位叫邹璇（VaLeN）的MM显得较为显眼，因为她是战队中年龄最小的一个，不过虽然年龄小，可是大赛经验包括个人成绩同样也毫不逊色于其他姐妹，哟哟我在NEW4战队前往法国总决赛之前就对其作了一个单独的访谈，相信通过下面的对话，大家能够对这位MM以及整个NEW4战队有个更深刻的了解。

哟哟：当时战队的5个MM是怎么认识的?

VaLeN：因为大家都是女孩子，而且女孩子玩这个的比较少，经常通过一些比赛和交流，大家在网上慢慢的就认识了。

哟哟：那你当初又是怎么接触CS这个游戏的呢?

VaLeN：开始觉得很好奇，记得当时是和哥哥一起去网吧，我就看他玩，看了一个小时，然后自己来玩，突然觉得自己蛮有天赋也挺有兴趣的，后来也是很多人在一起玩，然后由于自己接触的环境不一样，身边就有很多的高手，所以就学着他们，看他们打比赛。


美女VaLeN

哟哟：果然厉害，那你现在还觉得你哥哥是高手吗？

ValeN：哈哈，当我玩了两个月的时候，就把我哥哥灭的不行了。

哟哟：你在家的时候，一个礼拜玩多久CS？

ValeN：因为自己还在上学，所以只是周末还有平时的晚上才有时间，一般也就玩到12点的样子。

哟哟：那么在去法国前，你们战队的训练强度怎么样？

ValeN：在武汉的时候，一般从下午2，3点钟开始，一直到第二天早晨，通宵的那种。预选赛的时候，自己当时到队里的时候离比赛只有1个月的时间了，时间很紧，每天大概14，5个小时吧。

哟哟：对了，你的鼠标灵敏是多少？

ValeN：我在windows XP下是3.0，在windows 98和2000下是1.2。

哟哟：有人说数字越低越是高手。

ValeN：是有过这样的说法，不过这也是根据个人手感，鼠标速度慢的话，打比赛你需要很仔细的瞄好每个位置，再加上自己对地图的熟悉度，枪口的预位，把每个位置瞄的很细，然后就是心理判断，想着哪个地方会出来人，然后枪口准心瞄着哪。不过刚开始的时候鼠标速度都是快的，开始玩的时候都不知道要调鼠标，只知道把鼠标灵敏度拖到中间的位置，开始打不好都赖自己，后来慢慢的懂了很多关于机器和鼠标的一些参数设定，打不好就怪这个“破机器”这个机器不好，呵呵，好多借口。

哟哟：对于女孩子玩CS有什么想说的话或者说有什么建议？

ValeN：CS只是把它当作一种娱乐好了，尤其女孩子又要保养自己，又要通宵训练啊什么的，会很麻烦的：）。因为这个东西要玩好的话，肯定是需要时间的，和你干其他事情时间上会有冲突。很多东西不是想象中的那样，枪法可以在短时间提高上去，可是经验就需要你以时间来积累，就像我们这一次打完大赛之后，自己的队伍会变的更加成熟，在大赛里需要不断的去总结经验然后去学习很多很有用的东西，这个不是一两天或者很短时间内可以达到的。

双鹰展翅实况7

在如今比较正式的电子竞技大赛上，非PC机的项目几乎是一片空白，尤其是在足球这样一个受到万千玩家和球迷关注的赛事上。不过此次的ESWC并没有采用以往各大赛事惯用的FIFA，而是选用了不管是从人气还是从对足球的理解来讲，风头正劲的《实况7》。正式比赛采用的是欧版的《PES3》，经过一系列的角逐，巧合的是，当时分获中国区总决赛亚军的陈志良和冠军王早行在法国总决赛4强再次相遇，志良取得了季军，早行取得了第4名的佳绩，这让我们深感骄傲，不仅是为自己，也为了中国人在世界比赛中第一次参加就能取得了这样的好成绩！两位选手在3，4名角逐的时候，毫不犹豫的都选了中国队，两面中国国旗在法兰西的赛场上同时飘扬，这让在场的每一个人都感动不已。

赛后早行说，当时的3，4名决赛已经纯粹是我们两人的尽情表演和作秀，两支中国队同台竞技，赛场已经完全沉浸在纯足球的乐趣当中。在回国后举行的庆功会上，二位在众多嘉宾和玩家面前侃侃而谈，志良感言道，《实况》中的中国队确实不能和现实中的中国队相比。



实况3，4名决赛



实况季军的奖金



陈志良：天津人，20岁，现就读于天津，擅长使用巴西队。



王早行：乐山人，20岁，现就读于成都，擅长使用法国队。

实况季军的奖牌

展翅飞扬

患者：早行，你是从什么时候开始接触《实况足球》系列的？

王：大概是3代或4代的时候吧。

患者：那就是很早了，算算应该是95年、96年那会儿吧？

王：差不多，那时我刚上初一。

患者：你们觉得心理、经验、技战术素养哪方面更重要一些？

王：还是心理最重要的！要说经验，更多的是体现在一些小细节上。两个人僵持的时候就要凭经验了，良好的心理素质要用在以弱敌强的时候，而技战术明显发挥的时候也就是对手比你弱吧，呵呵。

患者：那你们觉得从3代到4代，再从以后每一部正统WE（《实况足球》，Winer Eleven的简称）到国际版的风格转变对你的经验有没有影响呢？

王：现在WE是越出越快了，大概没半年就有一部新的作品面世，而且系统变化确实也比较大，刚拿到的时候肯定有不适应。但是游戏的精髓从开始到现在一直都没有变，以前的基础也很有用。经验这个东西，怎么说呢都是一直延续下来的。

患者：你身边玩WE的人多吗？大环境怎么样？

王：多，多！成都的喜欢足球的人很多，也很火爆。

患者：你最早参加比赛是什么时候？

王：去年下半年，因为那时我刚到成都读书，才开始接触这种电子竞技比赛。

患者：你接触过FIFA吗？

王：接触过。

患者：觉得和两者哪个更真实一些？

王：肯定是实况啊，我的看法跟很多人都是一致的，那就是FIFA顶多也就是个足球游戏吧，最多也就是游戏而已……它致命的弱点就是给人的感觉是完全比不上实况的！

患者：嗯，我也感觉有些飘，不真。不过近年来FIFA也从实况中学到了不少东西，像是射门槽，啊，扯远了……

患者：现在是出到实况7的国际版是吧？每一代作品作品都会加入一些比较时髦的的动作，像是齐达内的马赛回转、德尼尔森的踩单车等等，你觉得这些只是华而不实的噱头呢，还是确实可用的招数？

王：我们刚接触每一代的时候也都有“变花了”什么的感觉，但是上手以后就会发现它是抓住了那个本质，也就是“实况”这两个字。它是越来越向真实的足球靠拢，很多动作可能刚开始会觉得有些新鲜但不实用，但是到了往往到了很关键的时刻它就能发挥到意想不到的作用，让对手意料不到从而出奇制胜吧，作出了足球的感觉……（听到这，患者顿觉受到启发，球场对决的时候确实往往是行险招的一方能占得先机。）

患者：8月5日实况8就要发售了，你知道吗?说说7代之后有什么地方需要再改进的?

王：实况的玩家都是很贪心的吧，从刚拿到7代的时候就在想8代会如何如何了。不过，通过各种媒体我们看到我们想到的KONAMI(WE的制作公司)都想到了，只是希望正式发售的时候会做的更好吧。

奋力突围的wNv

这次代表中国出战ESWC2004的中国区总冠军wNv的战队在小组分组中遭遇欧洲诸强的包围，同分一组的有世界排名第六的瑞典Spixel战队，还有刚刚淘汰欧洲杯冠军D-Sky来到法国的芬兰战队astralis。wNv在小组全部四场比赛一胜三负，获胜的那场是在inferno地图上以13：0的悬殊比分轻取来自摩洛哥的nD战队，在与芬兰强队astralis的比赛中，wNv也有着上佳的表现，以11：13的微弱差距惜败对手。哟哟在庆功会上采访了wNv的队长sakula，一个带着鸭舌帽的酷酷的小伙子。


wNv战队，从左至右依次是aPS，Sakula，aqi，Ray和Rap


Rap打扮一下还是挺PP的


他们在看什么？


集体摆POSE

哟哟：通过这次欧洲之行，感觉在这次大赛上最大的收获是什么？

sakula:主要是学到了国外的打法和打Lan Game的心态还有队员之间的配合和交流。

哟哟：目前的比赛中队友间可以相互呐喊，你们一般都喊什么？

sakula: 呐喊主要是为了鼓舞士气，有的时候被人压着打的时候互相鼓励一下，提醒不要这么冲动。恩，比如说输了比分的时候，就说没事没事，打好下一局，一分一分打。

哟哟：这次去欧洲感觉我们国内的战队和国外的一些强队还存在哪些差距，还有哪些值得我们去学习和提高的地方。

sakula:觉得差距主要是在配合上，由于这也是我们第一去国外打这种大型的赛事，在经验上还存在一些欠缺。另外就是国内的队员在比赛中不太愿意说话，在比赛遇到情况的时候也很少出声，可能也是一个比赛习惯的问题，而国外的一些强队经常是相互间交流，几乎每走一步都在说话，这样队员之前能够随时了解到战局的变化而作出相应的反应。

哟哟：其实觉得你们在个人枪法和技术上都非常棒的，你的AK和Rap的M4都比较出名。

sakula:可以这么说吧，不过CS是一个团队的比赛，不是你一个人的表演，更重要的是一个团队队员之间只有相互默契和配合，才能取得成绩。

哟哟：这次ESWC赛前准备了多久？

sakula:可以说从国内预选赛之前就开始准备吧，中途还打过WCG。

哟哟：在打完ESWC之后，最近这段时间你们还有些什么赛事？

sakula:很多啊，CEG，中韩对抗赛，还有四国邀请赛。

哟哟：中韩对抗赛是什么时候？

sakula:快了，就在8月。

哟哟：四国邀请赛呢？

sakula:9月份。

哟哟：能告诉我们wNv这个名称的含义是什么？

sakula:智慧加勇气等于胜利，也就是这几个词的英文缩写，当时俱乐部取这个名字就是这样考虑的。

哟哟：恩，的确是这样，智慧加上勇气才能取得最后的胜利，希望你们在今后的比赛中能够发挥的更加出色。

sakula:呵呵，谢谢，我们一定会继续努力的。

魔兽和UT2004

本次大赛的魔兽3项目中，来自成都的xiaoT孙力伟和DingDing吕俊以中国赛区冠亚军的身份携手赴法国参加总决赛。在决赛的分组中，XiaoT被分到了1线种子，这引来了国外的不少争议，与被广泛认为本应该分到一线种子的“完美人族”上届WCG冠军SK.INSOMNIA分在了一组。接着在两人的小组对抗中XiaoT利用SK.INSOMNIA的一次失误，最终战胜了这位昔日的WCG冠军，让世界各国对中国的魔兽水平刮目相看。


谁的鼠标？怎么被谁啃了一口

与此同时，另一名国内选手DingDing在小组中发挥出色，在小组第二场负于DeadMan的不利形势下，连战连捷，最终力压在WC3大师赛中发挥出色的Dsky.Envious（欧洲今年Wc3Master积分第六）抢得出线名额，凭借着5胜1负的战绩成为首位在ESWC杀入第二阶段的选手。只可惜两位中国选手随后遭遇的阻力越来越大，运气和状态都不是十分理想，没能在这次大赛上走的更远，不能不说也是一种惋惜。


xiaoT战胜对手SK.INSOMNIA

而老天似乎总是在作弄我们成都的UT选手Rocketboy孟阳，这次在法国的小组抽签同他参加的上届ESWC一样，同样被分在了公认的死亡之组，其中包括诸多世界大赛冠军头衔的GitzZz，几乎囊括了参加过比赛所有冠军的UT届神级人物SKIGitzZz，还有巴西选手Fist1，虽然最终Rocketboy（以下简称RB）三战全负，无缘UT项目的复赛，但在国际赛场上孟阳的表现依旧得到了对手和世界的肯定和认可。

孟阳怎么了？被谁欺负了？

在去饭店的路上，小编与这位久经沙场的竞技名将聊了起来。

哟哟：这次大赛感觉怎样？

RB：很遗憾没进入复赛。

哟哟：没事，以后还有机会，再接再厉，记得你以前是玩Quake3，也是国内Quake3项目的多项冠军，后来怎么去玩UT的，两者是不是很相似？

RB：Quake3和UT的确在很多方面有相似的地方，比如武器和一些操控什么的，而且都是FPS类射击游戏，自己玩起来也很熟悉，不过两个游戏玩起来的感觉也有很大不同，在游戏中能够体会到不同的乐趣和游戏方式。

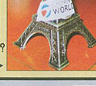
哟哟：过两天就要WCG中国区决赛了，时间很紧啊。

RB：我觉得这样时间紧好，我就喜欢这样，因为这才像一个职业的选手嘛，呵呵。

后来得知Rocketboy在WCG2004中国区总决赛上轻松的战胜对手获得冠军，在这里恭喜他，也祝愿他今后的职业生涯一路顺风。


庆功会上的大蛋糕


Rap：小样，你新来的吧？



庆功会上，代表团从法国带回来送给组委会的礼物▶



万众瞩目！全情期待！！这么形容即将到来的《仙剑奇侠传三外传》（以下简称《仙三外传》）并不过分吧？各种媒体上数不清的前瞻早已经麻木了我们的眼睛，现在，就在8月6日——《仙三外传》的发售日，Fans们终于可以再度兴奋起来了。新游戏在手，再看看阿软的详尽游戏介绍，不亦快哉？^_^下面就一起进入《问情篇》之旅吧！

仙剑系列传承之作

对于RPG游戏来说，战斗和剧情是两大亘古不变的主题，虽然很多玩家抱怨仙三的迷宫太大，战斗太多，令剧情变得支离破碎。但是，如果给他们一个只有剧情，没有战斗的仙剑电子小说，他们更会抱怨丧失了游戏性。其实早在仙三的设计中，就已经重点强调了剧情和战斗的关联，包括魔剑系统、好感系统等等，都是联系剧情和战斗的纽带。而剧情中学会特技、合成物品等等，其作用在战斗中也会得到充分体现。这次在《仙三外传》中，立体式的设计再次延续。

《仙三外传》作为仙剑系列的延续作品，自然要继承仙剑的特色，在这一点上，它做的要比《仙三》更加充分。还记得在《仙一》里林月如学会“乾坤一掷”时的那份激动么？现在这个投掷系统在《仙三外传》中重又出现，如果你有换下来的盔甲、帽子、鞋子、刀剑等等，拿到店铺中也换不了几个钱，食之无味，弃之可惜，怎么办？弹尽粮绝的时候就显出这一掷的重要了。把兵刃作为暗器使用，它们的威力也不容小觑哦！

《仙三》中有一个比较有创意的系统——援护，它不仅能让玩家保护女性角色，还能增进好感，但每次退出战斗后都要重新设定，比较麻烦，因此上一作中这个系统的利用率并不高。《仙三外传》中它被改为一次设定，只要不取消或更改，就永远有效。战斗中的防御指令也被大大加强，处于防御状态的人物，不仅所受伤害减半，而且不会中毒，也不会中定、封、禁、眠、狂、乱等异常状态。

《仙三》的合击设定好看又有趣，可惜非常难以达成，很多玩家通关一遍下来都难睹芳容。这次《仙三外传》大幅度降低了触发的条件，让玩家比较容易发现其中的关键，也让合击能够更多在战斗中出现，成为主要的战斗手段。当然，根据游戏各个人物的个性和关系，所有的合击都经过重新设计，效果绚丽不凡，有些浪漫优美，有些则令人忍俊不禁。



【洞冥宝镜】



问情篇的兵器铺

《仙剑》系列虽然从一开始就带有很强烈的神话色彩，但玩家通常还是喜欢将它归类为传统武侠游戏。《仙三外传》的武器挂载系统就给人耳目一新的感觉，同一个人物可以使用不同种类的武器，有不同的攻击动作，令战斗状况更加多变，也赋予了玩家更多自由度。武器系统也做了很大改进，所有人都能使用两类武器，武器的种类也有了很大变化。不同的武器有不同的攻击范围，配合不同人的能力特长，合理搭配，可以组建出一个最强阵容。

自幼生长在蜀山的南宫煌使用的基本武器当然是长剑，这也是蜀山仙剑派的常用武器。这种朴实而俊逸的武器，在天性随便的南宫煌手中使来，少了几分名门风度，多了几分飞扬跳脱。而另一种武器——铁八卦，和自幼喜欢玄学的南宫煌堪称绝配，铁八卦是一种比较少见的奇门兵器，为铁铸八卦盘，略大于手掌。正面基本为平面，背面中心略有突起，嵌一小环，可穿有穗子，便于执拿。使用方法与回旋镖相似，抛出后能在气流的作用下自动返回手中。

力大过人的温慧少年时有在军中效力的经历，因此她的武器看起来更加适合战阵而不是江湖上的争斗。一杆分量极重的长枪在她手中轻若无物，甚至可以将一个人挑起到半空。而双锤是她最钟爱的武器，即使不是在战斗中，也常常被她请出来威胁他人。

星璇擅长近身格斗，套在右臂上的铁爪是他的常规武器，凭借过人的速度和反应力出其不意克敌制胜。他的另一个法宝是"五行剑"，手握处为一圆环，圆周外围分别连有五把短刃，朝向不同方向，整体形状似扇子去扇面留扇骨。江湖上所谓的铁扇子正是脱胎于五行剑，五行剑通常的使用方法是挥砍和劈刺，而星璇的使用方法却与众不同，看起来和南宫煌的手法颇为相似。

王蓬絮身材娇小，所使用的武器也比较轻巧，一双铁环配上她灵活的身手，便具备了令人丧胆的杀伤力。而另一类武器——笛子，是否能让玩家想起《仙一》中的阿奴呢？

雷元戈一身猎户装扮，他的武器自然和行猎有些关系，单手短斧虽然平常，但却有无坚不摧的威力，而且也非常灵活。设置有机关的手弩与弓箭相比，发射更为便利，是个远程攻击的利器。

赠送自制物品增进感情

《仙三外传》中，有一个关于好感度的新系统——赠送合成系统，这个系统和《仙三》中的合成系统完全不同。设计这一系统的根本目的在于可以通过搜集原料，利用同伴特长，生产战斗所需的物资，这之中包括顶级的武器防具、贵重的药品以及暗器等等。其中武器和防具的原料在游戏中是惟一的，因此也只能打造一套，而药品和暗器的原料有很多，玩家能搜集多少原料，就能打造出多少产品。

《仙三外传》的主要角色都很有个性，他们的兴趣爱好也多种多样。玩家扮演的男主角就要在游戏过程中注意搜集各种物品，而后再投其所好的交给不同的同伴。根据大家之间亲疏远近的不同，有时候同伴只是说声谢谢就把东西收下了，有时候会委托主角去找什么样的原料，更有时候会直接说可以用主角送来的礼品，打造或者合成一样什么东西，问主角是否需要。一旦合成完毕，主角团队就可以使用它们了。

同伴的不同反应是和好感度息息相关的，如果暂时没有获得良好的互动也没有关系，多找些东西作为馈赠吧。这个系统本身需要一定的好感度才能启动运行，同时又对好感有很大影响，想要触发多个结局的玩家可要注意了，善用这个系统就可以很轻易地改变好感，迅速玩出多个结局哦！



【五灵轮】



【赤雪流珠丹】

五灵阵法要善用

在《仙三》中，第一次引入了五灵法阵的概念，为仙剑系列传统的RPG战斗增加了不少战略性。同伴人物站位和位置关系同战场属性之间有着密切的互动，在一定程度上起着决定战局的作用，令战斗状况更加丰富多变，更能发挥玩家的策略。在仙三外传中，这一设计被发扬光大。





人物站在五灵法阵的哪个位置，首先会影响到他被攻击的概率，根据对手是单体攻击还是列攻击或行攻击，有些位置会常常被打到，而有些位置则不容易被打到。最绅士风度的排位则是男性角色站在中间，而柔弱的女性角色在最后的尖端位置，这样，不仅女孩子被攻击的可能性最小，如果是男主角在中间的话，还可以使用“援护”指令对女孩进行保护。

可能不少玩家在《仙三》中已经有体会了，战斗中的阵法位置对仙术效果有修正。在《仙三外传》中，更增加了不同位置对人物基础属性的影响。具体说来是这样的：

水代表生命，站在五灵法阵的水属性位置，人物可以在每回合恢复5％的“气”，这个设定相当有用，因为游戏中没有能让玩家主动恢复“气”的方式，要想多多使用“乾坤一掷”、“飞龙探云手”等经典招数，就要善用水灵位置的这个功能。

火代表毁灭，这个位置可以增加人物的攻击力。

雷代表吉祥，可以增加人物的“运”，这个属性的增加，对于减少中毒，减少异常状态的发生都很重要，还可以使敌人的攻击经常MISS。

风代表变易，可以增加人物的“速”，熟悉仙三战斗系统的玩家可能都知道，在这种半实时的战斗中，“速”是非常重要的一种属性，速度提高了，出手的频率会增加，当然能够更有效地打击敌人。

土代表保护，这个位置可以让人物的防御力增加，对于不擅长肉搏的法师型角色，这个位置是个不错的选择。

位置对于战斗有如此繁多的影响，玩家可要仔细衡量，慎重选择啊，如果选择得当，可能会组织成一个完美组合的最强阵法呢！

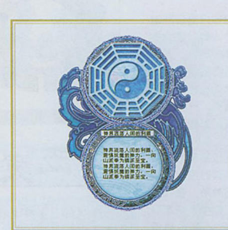
战场"风水"很重要

《仙剑》系列的战斗模式，也在不断发展变化，朝着更有趣、更有策略性的方向发展，大宇这么做的目的只有一个，就是满足不同水平玩家的要求，让老玩家有新鲜感，新玩家会一见倾心；让高手有钻研系统的空间，让菜鸟不会觉得太难上手。《仙三外传》的战斗系统就是从这一原则出发，在《仙三》的基础上做了大幅度的改进和调整。

天人合一的理念是《仙三外传》的核心，在游戏的方方面面都体现这一点：剧情的推演、人物的身世，都基于这一点阐发开来；而迷宫的设计、怪物的搭配，也同样遵循这一规律；具体到每一场的战斗，其中也体现出天人交感、五灵六界循环生生不息的理念。

在《仙三》中，有一个"战场地脉属性"的系统，就是根据战斗发生地点的土壤、植被状况，有不同的属性，它影响五灵法阵的排列方向以及阵型中心位置的五灵属性，不可以被改变。根据战斗发生地点的不同，五灵法阵的朝向不同，我方人物的位置也随之发生转变，它取决于迷宫地貌，跟地面状况保持一致。这个系统对应不同的地面，会改变阵形的朝向，从而令人物位置发生变化，这种变化也导致了战局的不同。

《仙三外传》不仅继承了这一系统，而且还新增了"战场环境"系统。"战场地脉属性"对应的是地面，而"战场环境"对应的是气流。简单解释



就是：因风水流变而使战场的五灵属性失衡，导致某一种属性的灵力暴增，令战场的气流带有这种属性。它可以被改变，有无、水、火、雷、风、土六种类型。多数战斗情况下，战场是无属性的，主角南宫煌和部分怪物可以通过仙术将它改变，战场环境作用于气流中，在战斗中很容易发现它的改变。这是玩家可以控制的。

当战场环境发生改变的时候，无论敌方我方，一旦使用和战场环境相同属性的仙术，则我方仙术威力可提升为两倍左右，并且能将敌方对应的属性仙术封闭数回合之久。被战场环境克制的仙术将完全无法使用。聪明的玩家应该想到了，很多BOSS只固定使用1-2种属性的仙术，这时候只要将战场改为克制它属性的环境，就将事半功倍。



【仙三武器赏】

兽化变身－德鲁伊版南宫煌？

《仙剑》系列作为"中文第一RPG"，当然要时时进步，每一作都有独特创意，才能保住这一名衔。在《仙三》中的魔剑系统就是一个创新，《仙三外传》中也有一个重要的新附属系统——兽化变身。通过触发一定的剧情，主角南宫煌不断掌握五灵轮使用方法，通过它可以实现战斗中的兽化变身。

南宫煌在剧情过程中获得五灵轮后，即同时学会特技"收灵"。在战斗中使用"收灵"特技可以吸收敌方怪物灵气，"收灵"为一种全体攻击的仙术，使用后即可将战场内状态不佳的敌方怪物本身蕴含五种属性的灵气一次吸收到五灵轮内，同时导致敌方怪物死亡。

当五灵轮中全部五项的灵气都达到同一阶段时，南宫煌可以选择战斗变身。变身后南宫煌形态变为兽形，武、防、速三项属性加倍，变身后不能使用特技与仙术、物品，也不能进行AI设定，仅仅可以进行普通攻击。变身状态有时间限制，持续一定回合后变身状态自动解除。五灵轮蓄积的灵气越多，变身的时间就越长。处于变身状态的主角不可以被法术道具补充精、神。

在《仙三外传》中，变身系统和战斗系统、五灵轮系统、战场环境系统紧密结合，成为一个整体，对于战斗的影响，可说是牵一发而动全身。

【风灵兽】

【土灵兽母子】

小资料：称号系统

当玩家达成一定苛刻条件的时候，将获得一个称号。当同时获得2～3个特定称号的时候，会获得一个新的高级称号。每个称号都有对应的徽章供玩家搜集。

神练狂徒：冬练三九，夏练三伏，锲而不舍，乃成狂徒。

无情剑客：此生不是风流命，最难消受恐龙恩。

霉星高照：福兮祸所倚，祸兮福所致，少年英豪遭天妒，霉星高照笼乌云。

大富翁：元宝个个不舍用，留得铜钱听雨声。

12大系统



帮你解读《碧血情天OnLine》



《碧雪情天ONLINE》发生在动荡的隋朝后期，接续《碧雪情天之冰雪传奇》之第二结局：楚天舒与寒冰雪最终得以结合，小王子怀仁亦没有在刑天一战中毙命，而是返回北部草原，并偶然得见杨广骄奢淫逸之态，决心走向富国强邦之路。但楚天舒与寒冰雪最终得以结合，其间发生了很多曲折故事，在原书中并没有交代，在此《碧雪情天ONLINE》中做一交代。



碧·雪·情·天，分别代表着几个主人公的名字的缩写。碧，是小家碧玉，与楚天舒青梅竹马的赵楠，她最终不能与自己心爱的人在一起，但她把这份感情藏在心里，用心守侯；雪，是寒冰雪，一个一半是神的血统一半是人的血统的女孩，为了能够和自己心爱的人在一起，她宁可牺牲自己的生命；情：是楚天舒，一个拥有忠诚、侠义的性格，被亲情、友情、爱情围绕的幸福的男人；天：蔽日，一个本应成为天庭的主人，曾经高傲自大，但最终为自己的过失，使得自己和自己的亲人承受了巨大的痛苦。

看起来仿佛这应该是一个悲剧，一个凄凉结局的故事。但，也许，每个人的心中都存有或多或少的善良。所以，最终，成为了一个比较圆满的结局。而这一切，当然需要玩家通过自己的努力去实现，现在，熊熊就用游戏最具特色的12大系统来给大家展示这个充斥着人、神、妖之间恩怨情仇的奇幻世界。



◀热闹的碧雪第一届PK大赛



【一 打造系统】

打造系统是游戏里面的一个特别的系统。玩家通过收集打造材料来打造物品，每次打造都会增加玩家的打造积分。通过提高打造积分来提升自己的打造等级，从而打造出来更高等级的物品。

游戏中的怪物只能掉落接近半数的物品，而打造系统却可以打造所有的装备。打造系统就像是为玩家量身定做的裁缝，为玩家定制专用的物品，从而使玩家产生各种游戏方式。

除此之外打造系统打造出来的物品，它的属性都比普通的物品要高两个档次，并且打造出来的武器还可以通过合成系统继续加强它的属性。

而主要的打造材料，有的是直接从怪物身上掉落的，有些则需要玩家进一步提炼。可以用来提炼的物品有木头、肉、各种矿石、桔子等。同时，为了满足打造所需材料的品质，提炼系统还可以提高打造原料的品质，这些打造原料是油脂、焦碳、兽皮、兽筋、铁块、铜块、银块、金块、陨铁等等。

【附：关于物品等级】

普通的物品都是白色物品，物品仅仅有一些基础的属性。但是有时玩家可以打出来绿色的物品，这是高等级物品形态。在物品的名称前面标有加号，并且物品的加成等级通过数字表示出来。这种高等级形态的物品不但会增加基础属性的数值，还会额外增加物品新的属性。

物品主要包括武器、盔甲、头盔、饰物、戒指、靴子、宝石、打造材料、食物、任务物品、特殊物品。而武器一般都是每个角色专用的，可以用来合成宝石。所有的装备类物品都有加强类型（绿色），而特殊物品包括一些变身符、地遁符、技能书等等。

二　合成系统

物品中有一类物品是宝石，宝石具有一种或几种属性。通过铁匠处的合成功能，你可以将宝石中蕴含的能力合成到武器中去，从而增加物品的属性。当一次放入的宝石数量较多时，属性会有额外的增加，但是成功的几率也会下降。不过，只要没有失败，物品就可以无止境地合成下去，就像是一把双刃剑。即使是等级最低的武器也可能合成为整个服务器里面最厉害的武器，但是这就需要你不懈的努力和相当好的运气了。

三　隐藏技能系统

进入游戏后每个角色都有一个技能页面，在技能页面中的技能是各个角色的专属技能，只要等级达到要求之后，都可以学习。这些技能为每个角色的不同发展方式提供了基础。

除了每个角色在进入游戏时就拥有的先天技能之外，游戏里面还为每个角色准备了10个隐藏技能。隐藏的技能需要利用技能书来学习，因为是隐藏技能，所以不是所有的玩家都能学会的，而且这些技能也比前面的技能需求等级更高。当然，相应的威力和画面更为华丽。如果你没有学会所有的技能，相信总是一种遗憾。

四　宠物系统

游戏为玩家准备了一个相当有趣的宠物系统。宠物的智能很高，能够主动攻击玩家周围的怪物，并且可以为玩家将地上的物品拣起来。如果你想和朋友聊天，又苦于是在野外的危险地带，那么宠物是你最好的守卫。并且宠物可以升级，而宠物所获得的经验值也会分一部分给玩家。如果你的宠物足够厉害，那么让你的可爱小宠带着你升级也不是一件不可能的事情。

宠物有物理攻击和魔法攻击两种类型，在达到一定等级之后，宠物也可以像玩家一样进行变身，变身不但改变了外形，而且也会提高宠物的各项属性。这样对付等级接近的怪物时就更加容易了。值得一提的是宠物也可以自由加点，点数的分配直接影响到宠物的攻击力，作为主人的玩家要认真推算了，成龙成虫都由玩家自己来把握。

五　交易系统

游戏为玩家间交易提供了相当便利的交易系统，无论是在城镇中还是野外，玩家都可以进行交易。交易提供了锁定功能，在交易之前，双方都要锁定自己的交易窗口内的物品。这样可以有效地防范交易中出现的欺诈行为。并且交易系统相当强大，除了物品和金钱可以交易以外，宠物也是可以交易的。买一只高等级的宠物，对玩家的升级有很大的帮助作用。

如果您没有找到合适的交易对象，不必担心，玩家可以先将物品存放在仓库中，实在是装不下了，还可以先把低等级的物品卖给NPC。虽然价格要低一些，但是修理之后多少能替你挽回点损失，记得一个小窍门，修理后的装备能卖更多的钱。




▲碧雪第一刀

▲断肠崖

六　公告系统

游戏里面在各个城镇都有公告栏。在公告栏中有各式各样的排名、游戏的一些信息资料、官方举办活动的信息，等等。公告栏在整个游戏世界中都是同步更新的，玩家可以在任何时间获得最新的排名信息。

七　变身系统

为了增加游戏的趣味性，游戏中还提供了一种变身系统。玩家在杀怪物的时候有一定的几率可以打出这种怪物相对应的变身符，通过使用变身符，玩家就可以变成怪物的样子，在游戏世界中四处游走。就仿佛一场假面舞会，当然通过玩家变身成的怪物的等级也可以从侧面了解到对方的实力。

八　传送系统

游戏中有两种传送系统，一种是固定的驿站，价格较为便宜，在大的场景中都有相应的驿站可以直接到达。另外一种就是地遁符，是一个特殊物品，通过使用地遁符可以将玩家传送回上一次停留的城市，进行补给。

九　组队加成系统

为了促进玩家间的交互，游戏中还提供了一种组队加成系统。在一个队伍中，不同的角色能够为队伍中所有队员的一种或几种属性进行加成。有了属性的额外提升，完成一些比较有难度的任务就容易多了。并且队伍间的经验值也是共享的，这个小队的玩家一起分享升级的快乐。

当队伍中的玩家都在同一个场景中的时候，组队就会有加成效果，并且经验值共享。如果队伍中有道士，那么队伍中所有的玩家的魔法抗性都会提高；如果是僧人，那么他会为大家增加一定的物理防御；刀客则提升队友的物理攻击能力；剑客可以提高魔法攻击的威力，并且可以增加队友的精力回复速度；弓箭手的能力是提升队友的躲闪率。

十　山寨系统

（一）山寨的构成

①前山：蜿蜒的山路，有重重山门阻隔。

②山寨旗：山寨的标志，大旗不倒山寨就在掌握之中。

③山寨：各种功能NPC所在地，帮会聚会的地方。药铺、铁匠、钱庄、帮会管理员、宠物饲养员、杂货铺等等。

④后山：各种资源，不时出没的各种怪物，南来北往的商队，官府的运输队等等。

⑤山门：可以用木头加固，在山寨发生战斗时是保护山寨的第一道屏障。

修筑山门消耗帮会仓库中的木头以及雪币。

（二）山寨的占领

每周有固定时间，各个帮会可以对山寨进行攻打，砍倒山寨旗的帮会就能获得一周的山寨占领权，等待下一次其他帮会的挑战。

（三）占领山寨的回报

山寨是要冲之地，占领山寨就是一个帮会强盛的体现。随着占领山寨天数的增加，帮会的声誉会随之提升，帮会的人数上限也随之增加。而山寨的后山则有丰富的资源，有许多其他地方找不到的物品，这些物品有的是山寨独有的技能书，有的是具有特殊功能的宝石，众多诱人的资源难免让各大帮会虎视眈眈。

十一 帮会系统

(一) 帮会建立

1. 成立条件：天地珏一对，雪币20W，人物等级>=45级
2. 成立任务：在皇宫战胜宇文成都，得到天珏；在地下皇陵战胜有头刑天得到地珏
3. 成立效果：向世界发送消息：XX 成立XX 帮会。

(二) 帮会构成

1. 帮主：人物等级>=45级

权限：建立和解散帮会；委任代帮主；收回代帮主权限；禅让帮主；任命堂主和长老；接受帮众；驱逐帮众；向其他帮会宣战或接受其他帮会的挑战；攻打山寨时下战书；使用帮会资金；接受帮会集体任务。

2. 堂主：人物等级>=35级；一定的个人对帮会的贡献度

分四个堂主，每个堂主有各自特有的权限。具体分为：

(1) 商业：取用帮会资金，进行必要的商业活动，由于山寨每日需要消耗帮库的金钱，所以，商业是一个很重要的帮会功能。

(2) 打造和修筑：集一帮之力，练就较高等级的打造级别，能使一个帮会中的成员都能得到比较好的装备；山寨的修筑是必不可少的，修筑山门，抵挡敌对帮会的进攻。

(3) 帮战和外交：向其他帮会宣战或接受其他帮会的挑战。

(4) 人事：负责人事变动方面的事情，接收新帮众，筛选掉不受欢迎的帮众等等。

3. 长老：人物等级>=40级；一定的个人对帮会的贡献度

权限：在帮内有一定地位的元老级人物，能够带领帮众去完成帮会的任务。

4. 帮众：人物等级>=15级

通用权限：接受帮会个人任务；向帮会捐献资金和其他物品；发现帮会集体任务。



(三) 帮会相关参数及作用

1. 帮会声誉：帮会声誉累积到一定程度，帮会即可去帮会管理员处升级

帮会声誉提高方式：帮战取胜；占领山寨和城市；相关的帮会任务

帮会声誉降低方式：帮战失利；失去山寨；相关的帮会任务

2. 个人贡献度：个人贡献度达到一定要求才能有资格被任命为副帮主或者长老

个人贡献度提高方式：捐献资金；完成帮会任务

个人贡献度降低方式：取用帮会资金；接受的帮会任务未完成

如果叛帮：个人贡献度清零

3. 帮会等级：帮会等级和帮会能够接受的帮众成员数相关，每提升一级帮会等级，帮会最大人数上限增加20人。

(四) 帮会仓库

能够存放帮内可公用的物品

1. 可存放物品种类：打造材料（7种）、精力瓶（3种）、雪币
2. 仓库使用规则：（1）普通帮众仅能捐献，不能随意取用仓库物品；

（2）帮主、副帮主能取用帮库中所有物品；

（3）长老能取用帮库中的精力瓶和雪币；

（4）商人可以取用库中的雪币；

（5）打造师能取用库中的打造材料。

(四) 帮会约战

1. 宣战形式：1：帮会界面中有一个宣战选项，帮主有权宣战，宣战方式为，在帮会列表中选中一个宣战对象，然后点击宣战按钮，向世界发送一条信息：XX帮向YY帮宣战，即可。2：宣战方帮主进入帮战场地，系统发布消息，等待其他帮会应战。
2. 战斗方式：两个帮会战斗，无第三方。
3. 胜利条件：规定时间内帮会对战，首先杀死对方人数达到规定数目的帮会获胜。
4. 胜利奖励：向世界发消息：XX帮会胜利~增加帮会声誉度，失败方扣除一定声誉度。





(六) 帮会任务（主要使用参数：帮会声誉度）

1. 限时任务
2. 寻宝任务
3. 解救任务
4. 跑商任务
5. 彩蛋任务

(七) 关于帮会界面

帮会界面的主要作用

1. 建立帮会：起名字，帮会宗旨描述
2. 加入帮会：查询现有帮会列表，选择希望加入的帮会，点击帮会名称后选择加入，等待批准。激活个人贡献度=0
3. 脱离帮会：选择脱离帮会，个人贡献度清零
4. 委任职务：（1）堂主（四个堂主，分别负责商业、打造、人事、外交，具体称号待定），需要人物等级>=35，个人贡献度>=1000

（2）长老，最多8名，负责带领帮众接受集体性帮会任务，需要个人等级>=40，个人贡献度>=2000

（3）代帮主，帮主能够在自己不在的时候委任一个信得过的人来暂时行使帮主的权利。

（4）禅让帮主，帮主除了委任代帮主外还能退位让贤，将帮主之位禅让给能够挑起重任的人来担任。

5. 查看帮众的情况，包括等级，个人贡献度，是否在线等等。
6. 宣战选项：选定对象帮会，点击后宣战。
7. 帮会声誉值：当帮会声誉值达到一定时，帮会就能升级，帮会定为9级。帮会每次升级增加人数上限为20人，帮会初始人数上限为40人，当达到可升级的声誉值时，通过与帮会管理NPC对话选择帮会升级。

十二 攻打江都

帮会壮大之后，小小的山寨已经容纳不下众多豪杰了，各路好汉把目光投向了繁华的都市——江都。

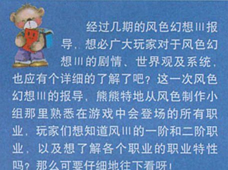
江都俨然是一个新兴都市，城内各种功能NPC应有尽有，在平时所有的玩家都能进入江都游玩或者做做生意，当然，在这里与特殊的NPC买卖东西是要交上一部分税金的，而收益的自然是占领这个都市的帮会咯。这里有其他城市购买不到的特殊物品，虽然价格昂贵，但物超所值，对玩家会有很大的吸引力，自然江都会成为群雄的众矢之的。



◀天上下血瓶雨啦！

攻打：

每周有固定的时间可以对江都进行攻打，坚固的城墙壁和犀利的守城武器将给守卫者带来很多帮助，但守城方将面对的是数倍甚至数十倍于己的攻城者。惨烈的厮杀在所难免，说英雄论英雄，此时方是一显英雄本色之时！



经过几期的风色幻想III报导，想必广大玩家对于风色幻想III的剧情、世界观及系统，也应有个详细的了解了吧？这一次风色幻想III的报导，熊熊特地从风色制作小组那里熟悉在游戏中会登场的所有职业，玩家们想知道风III的一阶和二阶职业，以及想了解各个职业的职业特性吗？那么可要仔细地往下看呀！

风色幻想III

Wind Fantasy 3 ～罪与罚的镇魂歌～

全新的阶级职业进化系统！更为显著的职业特性

玩过RSLG的玩家们应该清楚团队作战可说是战斗的灵魂核心，利用每种职业的特性相互补足，如此一来，战场才不会是个人的独秀舞台，而是属于团体的舞台。这一次的职业种类将分为剑士系、武斗家系、弓箭手系、盗贼系、魔法师系及治愈师系六大系统，每一大系统又各分成一阶职业与二阶职业。

关于职业的进化条件，据熊熊所得到的情报显示，似乎将由剧情来触发。这一次制作小组相当地强调职业特性的重要性，目的在于让每个角色都有属于自己的战斗定位，玩家们必须依实际战况适时地结合运用。

在职业特性的方面，风III对于每项职业的能力成长率部份，都采用数值设定来加以限制，比如说：祭司的生命力绝对无法超过骑士的生命力；相对地，骑士的精神力也是无法超越祭司的精神力。不过，这些能力数值变化并不能完全显现出职业的特性，必须藉由技能来呈现。每项职业的技能大都能让玩家清楚地了解该职业的战斗定位，比方说：攻击力低、魔力高的圣灵导师，负责的部份就是在队伍的后线，以强大的元素型魔法重创敌人；拥有高命中率、贯通能力的火枪手，则是专门攻击敌方阵营的魔法师；具有高机动力、高防御力的骑士，以自身的优势来保护队友免受敌人的奇袭。

以多样化的技能攻击与极快的攻速重击敌人－武圣与暗杀者

武圣与暗杀者虽是由武斗家进阶转职而来，但是这两个职业的体系则完全不同。

武圣的技能分成拳技、踢技、投技三大系统，因此武圣的技能数量可说是全职业之冠，选择单一系统来学习的话，那么最终习得的特技，其威力一定会是最高的；反之，全部都去学的话，则武圣真正的实力是无法发挥出来的；而暗杀者的技能主要是物理攻击附加异常状态攻击，另外暗杀者拥有一项特殊的技能——“审判之炼”，这项技能可以改变直线距离上敌人的所在位置。

虽然武圣和暗杀者没有像骑士般强大的防御力，可是他们具有高攻速、高回避率等特性，可以在短时间内重创敌人、回避敌人的攻击。

拥有高命中率和陷阱技能的远攻职业－猎人与火枪手

猎人与火枪手继承了原先弓箭手的特性－拥有远程的攻击能力、绝佳的命中率。

猎人是弓箭手的强化型态，除了高超的弓箭技能外，还具有放置陷阱的技巧。陷阱技能可说是猎人这职业独有的技巧，玩家可以在敌人必须经过的要道上，利用猎人事先放置陷阱，如此一来，可以让敌人尚未抵达我方阵地就先受到一定程度的损伤。

在火枪手的部份，他所使用的武器具有强大的杀伤力，所以与猎人的不同处在于－猎人的攻击目标只有一个，但火枪手可以攻击直线上的所有目标。（有一点要注意的是，攻击力会随着距离而递减，简单地说：第一格目标的伤害为１００，第二格目标的伤害会减为７５）



附：【风色幻想III　六大阶职业一览表】

玩家可以从下表得知，风色幻想III的六大阶职业：

一阶职业	剑　士	弓箭手	武斗家	魔法师	治愈师	盗贼
一阶职业	骑士 狂战士	猎人火枪手	武圣暗杀者	圣灵导禁咒法师	祭司	游侠

具有高移动力的职业－游侠

游侠是游戏中最后才加入我方阵营的职业，虽然他没有像骑士的攻击力、魔法师的魔法攻击等优势，但可以好好地利用游侠天生具有的高度移动能力，先行搜括战场上的宝箱。此外，也能使用“偷窃”技能来盗取敌人身上的稀有宝物，以强化我方队友的整体能力。

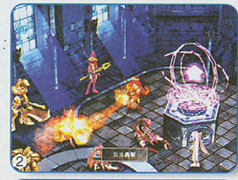
在游侠的众多技能中，有一项技能非常特殊——它不是攻击技能，也不是回复技能，更不是个辅助技能，它的结果是随机性的，也就是说：第一次使用它的时候，出现的结果是火焰魔法；第二次使用后，却产生帮敌人补血的情况。一般来说，这种技能的实用性似乎因为其随机性因素而降低的不少，不过据制作小组的表示：这项技能只要把等级练到满的话，便具有让敌人即死的强大能力（对头目虽然无效，可对其它人的攻击结果可是无视防御力喔～），对于游侠无强大必杀技的设计来看，这项技能是值得投资的。

众多的职业技能 正等着玩家们去体会看看！



介绍了以上的职业特性与技能，相信广大玩家对于风色幻想III的期待度应该是增加了不少吧？不过有一点是玩家们要注意的，风色幻想III的技能点数是有限的，因此玩家想让角色学到所有的技能是不可能的，因此玩家必须事先决定好角色的成长方向，免得发生到了游戏后期，这名角色仍然没有任何一项强大的技能情形出现。





















1 这次的魔兽捕捉技能，已由“猎人”这职业所独揽 ～

2 火枪手的得力技能之一，利用魔导枪发出强力的火属性攻击！

3 游侠少数的攻击技能－准确地将手中小刀投向敌人，并给予不小的伤害。

4 以手中运用自如的锁链将敌人紧紧绑住，再进行拖扯的独特暗杀技能。

5 武圣的拳系技能－以炽热斗气所击出的超强击将更容易粉碎敌人！

6 狂战士的技能之一，狂烈的巨剑斩击，具有连大地也能粉碎的绝对伤害力量！！

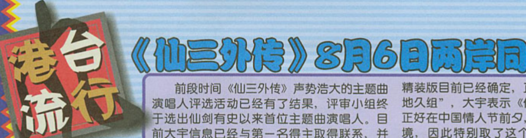
7 风系术法的最上层魔法，能呼唤无数狂雷轰击围内的所有敌人。

8 祭司代表性法术之一，赞颂生命的颂歌，能大量恢复周遭所有人的生命力。

9 骑士唯一的魔法型技能，从吼口中吐出高热的炎弹来轰击敌人。

10 将亡者躯体以暗黑之力爆破之技巧，能让周遭的敌人同时受到创伤。

《仙三外传》8月6日两岸同步上市





前段时间《仙三外传》声势浩大的主题曲演唱人评选活动已经有了结果，评审小组终于选出仙剑有史以来首位主题曲演唱人。目前大宇信息已经与第一名得主取得联系，并确认该参赛者愿意为《仙三外传》献声演唱主题曲。与此同时，大宇信息日前宣布，《仙剑奇侠传3外传：问情篇》即将于8月6日两岸三地同步登场，目前游戏母片已送达台湾进行最后的加密工作。

《问情篇》共推出精装版、预购版及一般版三种组合供玩家选择，而预购还可以获得赠品--仙兽吸铁娃娃，全省仅限量4500套。精装版目前已经确定，正式定名为“天长地久组”，大宇表示《仙三外》上市日期正好在中国情人节前夕，为了符合这个情境，因此特别取了这个名字。港台限量1499套（有编号），定价也为新台币1499元（折合人民币约350元左右），内容则包含【情人典藏～双T恤套组】、【仙三外问情音乐选辑+仙三末公开音乐珍藏集双CD组】及【问情典藏精美人物画册】。此外还会额外收录“《仙剑奇侠传三》末公开音乐珍藏集”。内地的《仙剑》Fans们可能又要先眼红一阵子了。

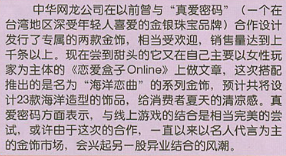




卖周边蔚然成风



《恋爱盒子》推专属金饰





中华网龙公司在以前曾与“真爱密码”（一个在台湾地区深受年轻人喜爱的金银珠宝品牌）合作设计发行了专属的两款金饰，相当受欢迎，销售量达到上千条以上。现在尝到甜头的它又在自己主要以女性玩家为主体的《恋爱盒子Online》上做文章，这次搭配推出的是名为“海洋恋曲”的系列金饰，预计共将设计23款海洋造型的饰品，给消费者夏天的清凉感。真爱密码方面表示，与线上游戏的结合是相当完美的尝试，或许由于这次的合作，一直以来以名人代言为主的金饰市场，会兴起另一股异业结合的风潮。

EA限量典藏EA公仔问世



EA也做周边了！美商艺电今夏将在台湾地区推出其旗下两大品牌EA Sports 与EA Games 商标为主题的人偶玩具——EA 公仔，其中EA Games公仔一身嘻哈装扮，鲜橘色T-shirt，而EA Sports 公仔则是以鹅黄色挟带白色线条的短袖T-shirt 与蓝色运动裤现身，两个人偶玩具共同特征就是都有着一头褐色帅性的头发造型与带点桀傲不驯自己主张的表情，更特别的是都手持着李小龙最擅长的双截棍。这两个独特的EA 公仔，不仅造型独特，四肢更可以任意动作，玩家可以自己决定公仔要摆出什么酷炫的姿势。限量发售的两个玩具只提供给美商艺电的游戏玩家。

游戏橘子自创玩具品牌

在第一届港台玩具创作大展中，游戏橘子(Gamania)变换身份，抢先推出了由游戏橘子创意中心所创作的动画《水火108》中的人物公仔。今年6月，游戏橘子作为公仔发行商推出“Gama on my back”品牌玩具。此次第一波推出的公仔是“豹子头林冲”、“母夜叉孙二娘”以及“龟炮车”，它有别于欧美和香港类型公仔的街头路线，以融合东方风格为特色，把动画的虚拟形象化为实体。

据称，“Gama on my back”名称灵感来自美国俚语「monkey on my back」，意思是对某事「上瘾了」，就像有只顽皮的猴子在背上，挥之不去却也无可奈何。游戏橘子表示，这与对公仔着迷或搜集公仔成癖的心情，其实是相当贴近的，因此选择了近似的表达词汇作为品牌名。

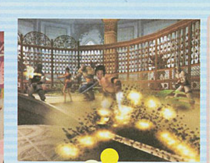


《欲望城市》第一届国民美少女出道



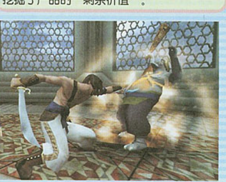
华义公司的《欲望城市》举办了“国民美少女”选拔活动，主办方希望可以选出真正悠游于游戏中的美少女玩家，且能够对游戏有深入的了解，未来也将安排这些美少女玩家，现身华义所举办的各类活动，成为专属“亲善大使”。不久前，《欲望城市》的第一届国民美少女已经产生，获胜者YOKO目前是台北大学公共行政系的学生，对于COSPLAY本来就有相当程度的热情，她开心地表示，以前也参加过多款线上游戏所举办的COSPLAY活动或者是游戏美少女选拔活动，不过都是玩票性质较多，这次即将正式出道则是从来没想过的事情。YOKO化身游戏亲善大使后，不但现身“火线聊天室”，与玩家亲密对话，并被经纪公司相中，目前正在积极培训中，将于近期正式出道。

《波斯王子》台湾地区出合辑



一款游戏热卖，总会带动周边等其他产品的销售。当然，也有精明的商家会别出心裁。14年前，许多玩家都曾玩过《波斯王子》这款将动作冒险游戏推向新领域的大作，游戏中创新的游戏概念、特殊且神秘的动人题材、跨时代的技术，完美地建构出古波斯王国的冒险故事。它不仅风靡了全世界的电玩迷，对于日后动作冒险游戏的影响也相当地深远。而最新的《波斯王子——时之砂》更是风头逼人，台湾的游戏厂商松岗就在日前推出“黄金特攻版”合辑，收录了《波斯王子》一代及《时之砂》，结合创新与怀旧，可谓充分挖掘了产品的“剩余价值”。





网游新功能纷纷登场

《明星3缺1网络版》语音功能上线

MMO RPG越来越激烈的市场竞争，现在也波及到了休闲游戏这块市场大饼，迫使这类游戏公司也开始花力气开始琢磨如何吸引玩家。鈊象电子旗下休闲主力游戏《明星3缺1网络版》日前进行技术升级，增加了语音啦咧(Lalay)功能，让玩家可以进行语音对谈，边聊天边打麻将。开发方说，这项功能的基本架构和MSN、Yahoo的语音对谈类似，但音质更佳，能够成功穿透对谈双方的防火墙，同时最新的技术让玩家可以利用啦咧(Lalay)系统拨打国际电话直接进行通讯，每分钟花费非常便宜。同时也可以利用手机、室内电话拨打，并具有简讯传送功能。未来这项新技术还计划结合视讯，发展为全方位的影音交流管道。



数码戏胞宣战推视讯麻将

你有语音聊天，我就视频游戏。另一家游戏公司数码戏胞公布消息，将在8月推出自制休闲游戏《真疯狂麻将馆》，免费让玩家们畅玩，获利模式则以贩售表情等纸娃娃系统为主。数码戏胞表示，虽然市面上有相当多的同类型竞争产品，但《真疯狂麻将馆》具有独创的影音系统，不光只是语音对谈，还包括视讯的交流，在游戏同时可实时看到对手懊恼或狂喜的表情，保证让玩家大呼过瘾。

《恋爱盒子》新版推出自拍MV功能



更厉害的角色在这里！《恋爱盒子Online》新资料片《海洋恋曲》除了推出金饰外，更和韩国技术团队合作，开发出简易型MV制作功能，让影像交流更有动感。这次在官网开放的“巨星MV秀”——自制MV功能已正式开放，可拍摄个人MV，并把一张张静态的照片透过网络提供的软件变成动态的展现。官方表示，这个新功能的优点在于容易上手，且档案不大，不会对网络传输造成困难，相信会在玩家间引起轰动。



日韩采风录

《忍者龙剑传》v1.1加强版详细情报

Tecmo预定于8月上旬推出Xbox《忍者龙剑传（Ninja Gaiden）》的升级版《忍者龙剑传v1.1》，玩家将可以通过Xbox Live免费升级。

本次更新的内容如下：

本次更新将会用于第二回忍者大师竞赛（Master Ninja Tournament）；

升级版中将没有新关卡，但原有关卡中会有新的敌人登场；

有新的头目角色，目前还不确定是否会造成游戏剧情的变动；

增加三种新武器；

敌人的AI再次加强化，将更具挑战性；

顺应玩家要求所改良的更加灵活的视角；

强化动作引擎，敌我双方的动作将更加快速。





《麻烦星人》代言美女泳装演出

近日，为宣传将于8月5日发售的CAPCOM恶搞游戏《麻烦星人恐慌制造》，两位美女代言人工藤亚耶以及桐村萌绘将会在推出前先"秀"出一阵"恐慌少女"的风暴，以提高游戏的人气。

日前，工藤亚耶和桐村萌绘已经开始了相关的拍摄工作，准备即将在日本电视台CM演出。而在摄影棚内还出现了游戏中的服装道具，有工藤亚耶的啦啦队服，还有桐村萌绘的水手服和泳衣，难道是电视台要直播"恐慌制造"的过程吗？（笑）

此外，"恐慌少女"们还将在7月24日大阪举行的"14制造大集合Joshin真夏的游戏祭2004"里进行演出。玩家们如果预定过游戏的话，在现场持预约票就有机会和两位美女偶像握手合影哦。

樱花大战V EP0特典大礼包

由SEGA预定于9月22日推出的《樱花大战V EPISODE 0 荒野的少女武士》，现由SEGA购物网站SEGA Direct公布了包含在"预约特典的DX包"中的一系列"隐藏礼物"。

这个由SEGA Direct独家贩售的《樱花大战V EPISODE 0 ～荒野的少女武士～ DX包》中，除了包括原定的《樱花大战V EP0》捆绑的特典《樱花大战V》预览光碟与"杰蜜妮"人偶模型之外，还包括了SEGA Direct特制的杰蜜妮浴巾一条（130x70公分）、杰蜜妮玻璃马克杯一个与特典海报一张（如图），可以说是大礼超级丰富，而且价格是不变的啊！

而将同步与日文版一起推出的繁体中文版，已确定会提供同捆特典《樱花大战V》预览光碟，至于日本方面提供的预约特典杰蜜妮人偶模型部分，台湾代理商SCEH方面表示预定也将会提供。

《火影忍者2》最新游戏画面

借着《火影忍者》动漫画在日本的大红大紫，在去年一经发售就大卖特卖的游戏决定再接再厉，预定于9月30日推出《火影忍者2》木叶的忍者英雄们。

本作继续由原班人马制作，而且将延续前作的漫画式格斗类型，游戏中登场的角色也由前作的12人大幅增加为30人以上！

《火影忍者木叶的忍者英雄们2》发售，定价7140日圆（含税）。



《鬼泣3》试玩版封面及详细情报

近日喜闻CAPCOM将随《生化危机爆发2（BioHazard Outbreak File 2）》附赠《鬼泣3（Devil May Cry 3）》试玩版的消息，后由CAPCOM官网正式确认。

据闻《鬼泣3》试玩版将作为9月9日发售的《生化危机爆发2》的抢先购买特典，限定版，送完为止。《生化危机爆发》是一款以《生化危机（BioHazard）》的故事背景为主题，描述8个生活于《生化危机》2代&3代的游戏舞台'浣熊市'的普通市民，如何在发挥个人专长，众人充分合作之下，逃出充满僵尸与生化怪物地狱的外传类游戏。在《FILE2》中已经知道加入了大量新敌人，甚至出现了变异的大象！

《鬼泣3（Devil May Cry 3）》则是《鬼泣（Devil May Cry）》系列的最新作品，本代大幅提升了画面与动作性的表现，游戏中的过场演出也更加富有张力，自发表以来就受到系列作玩家的注目，5月E3展一经露面即大受关注，本次则是更进一步提供给众多玩家先睹为快的机会。



《生化危机爆发2》预定于9月9日上市，定价7140日圆，《鬼泣3》发售日与售价未定，中国地区目前预定由EA代理。



《天诛 红》中文版最新情报

由FromSoftware制作，《天诛（Tenchu）》系列最新作《天诛 红（Tenchu Kurenai）》现正式公布将于8月5日推出繁体中文版。

本游戏正如副标题"红"的意境，是以彩女与凛两名美丽的女忍者为主角，叙述寻找失踪伙伴力丸的彩女，与背负悲惨身世的少女忍者凛，在误会的状况下相遇对峙，由此展开了一连串与无恶不作的黑屋忍者组对抗的故事。



《天诛红》日文版预定于7月22日上市，繁体中文版预定于8月5日上市。

韩国职业电子竞技选手年薪达2亿韩元

2亿韩元！有“星际争霸皇帝”美称的职业选手林约翰(ID：SLayerS_"BoxeR")日前以这个数字刷新了韩国电子竞技界的年薪记录。(注：2亿韩元约合150万人民币)

林约翰与韩国“SK电信职业游戏队”正式签约。尽管双方当时决定不公开宣布签约薪金，但几天之后，韩国媒体还是挖出了“2亿韩元”的猛料。这一数字随即得到了有关人士的证实，该人士同时表示“这是迄今业内的最高薪金。”

KMRB：韩国网游83款未经审核投入运营



根据韩国影像物等级委员会（KMRB）9日发表的统计数据，目前运营的129款网络游戏中，64%（83款）的网游未经过等级审核就投入了运营。

此外，81款手机游戏中也有36%（29款）的产品未经过等级审核。整个游戏领域（包括手机、网游）未经审核违规运营的游戏占53%。如此多的游戏未经审核的主要原因是游戏厂商缺乏基本的行业规范意识。对此次查出的游戏厂商，KMRB将发出通知要求补办。逾期仍未办理的厂商，下个月起将采取法律措施。

KMRB还特别指出尤其是手机游戏，运营商明知是未经审核的产品是什么样的“品质”，却睁一眼、闭一眼，给行业信誉造成了非常不好的影响。

韩国惊现情色网络游戏《3 Feel》

由韩国CM-NET公司在韩国向业界发表了一款以两性为主题的在线游戏，刹时间引起了整个游戏界的轰动。

这次引起巨大的轰动的就是这款使用全新3D图形引擎，并以“网络互动性”为目的的在线游戏《3 Feel》。在游戏中，玩家将在网络上真实扮演男、女性角色，并进行各种成人限制级的行为。据CM-NET公司称，为了让玩家在游戏中体验到真实的“感觉”，游戏中人物角色的各种动作都是采样于韩国有名成人电影中男女优的真实动作。

据业界相关人士指出，该作品由于完全以成人为对象，其过激的内容很可能难以通过韩国在线游戏的审核，也许CM-NET公司只会定位在日本、美国、欧洲等性观念比较开放的国家和地区进行《3 Feel》的运营。





《天堂2》韩服开放“龙马”坐骑

近日韩国《天堂II》测试服务器终于开放了“龙马”坐骑。龙马方便玩家在游戏中不受地形限制地各处随意游玩，但是现在乘骑时没有武器，不能攻击，另外特殊技能现在也还没开放。龙马坐骑需要玩家将幼马“养成”为可乘骑的龙马，其中的一些任务是具有相当大的难度的！





《Lunentia》获优秀游戏大奖

《Lunentia》在韩国测试游戏排行榜中居前5名，官方表示，在韩国开放测试首日，立即吸引了4万多人同时上线盛况！并在短短8小时内，于官方讨论区中留下近15万页的玩家热烈讨论帖，声势极其惊人！

《Lunentia》的特色在于主打“浪漫、梦幻”，从而一下子获得了很多女性玩家的青睐。同时在听觉上将电台广播的概念与游戏相结合，游戏背景音乐不再一成不变，线上DJ 24时播放不同的歌曲，还可以接受点播，搭配梦幻般的游戏场景，让所有的玩家都有身临其境的感受。



《仙境传说》开发“离婚、生子”系统

韩国《仙境传说》日前正式实装了“离婚系统”。相对于前不久全面开放的结婚系统，这次的离婚系统可以说也是因应需求……（汗）有不少玩家一时兴起在游戏中体验了一把“结婚”瘾之后，随着时间的推移，不少“伴侣”间都出现了“裂痕”，大量要求“离异”的诉求产生，于是官方因应玩家诉求，正式开放了这套“离婚系统”。

具体的离婚手续是前往“死者之街”的一个叫做尼沃赫姆的地方，在那里会有NPC引导已婚的夫妻两人在离婚协议书上签字。一旦签字完成，代表两人爱情的信物结婚戒指便会即刻融化不见……

韩国Gravity的知情人士更加透露，在这次的资料片中，结婚关系也会有新的元素加入，那就是“小孩”这一概念。也许在不久的将来，我们就可以在RO的世界中看见一家老小集体去冒险的景象了……



韩国性感天后李孝莉为《仙境传说》所拍摄的宣传广告，看过之后真是令人哭笑不得……



特约撰稿人：飞宇冰矢＆紫铜

北京时间7月5日凌晨，希腊神话在里斯本上演，调教大师雷哈格尔把夺冠赔率高达1赔80的球队送上欧洲之巅。黎明降临中国的时候，我们看到了葡萄牙黄金一代的泪水，和欣喜若狂的希腊人。

李承鹏在评论这届欧洲杯赛时一直把希腊人的神话与最近的一部大片《特洛伊》联系在一起。《特洛伊》的DVD倒是一直放家里，但是一直没看，不过倒是看了另一部希腊神话大片《奥德塞》。这部片子里特洛伊战争成了英雄奥德修斯漂泊数十载的开端。虽然没有什么千军万马的场面，但却将神与人的关系阐述得更加直白——人总是非常渺小。

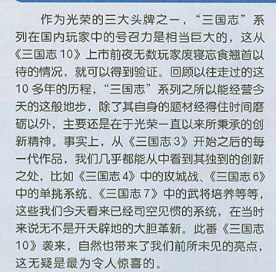
游戏版本的《特洛伊》还没有玩到，却玩到了《蜘蛛侠2》。这游戏虽然一般，但借了刚刚上映一周就创下1.8亿美元票房收入的东风，玩的人不少，只可惜又是短短的10小时通关，和上月的《哈利·波特与阿兹卡班囚徒》几乎如出一辙。本来去年《绿巨人》、《魔戒3：王者归来》等游戏曾经为一直饱受争议的电影游戏挣够了面子，谁想到今年推出的一批电影游戏又是如此地良莠不齐，这算是将去年几家公司的苦心给白费了。

这个月也是大作寥寥的一月。在7月底前冷场还将持续一段时间，而6-7月轮番上演的欧洲杯、美洲杯和亚洲杯无疑才是真正的亮点。虽然上月我已经喋喋不休地说了很多足球的话题，但是在游戏大作的冲击期到来之前，我们还是可以花更多的时间在足球里沉沦，如果你所在的城市是亚洲杯的主办城市之一，不妨选一个下午去买一张球票去消遣一下——当然，你不可能希望亚洲杯能带给你多少足球享受！

飞宇冰矢 于2004年7月中旬，颓废中

月度焦点

三国志10



英文名称 ROMANCE OF THREE KINGDOMS 10 **制作公司** KOEI
发行公司 KOEI **国内代理** 未定 **游戏类型** STG **语言版本** 日文
游戏容量 2CD、1DVD **操控方式** 鼠标 **官方网站** http://www.gamecity.ne.jp/sangokushi/ **保护技术** SafeDisc 3.20.022
游戏难度 较难 **上手时间** 40分钟



作为光荣的三大头牌之一，“三国志”系列在国内玩家中的号召力是相当巨大的，这从《三国志10》上市前夜无数玩家废寝忘食翘首以待的情况，就可以得到验证。回顾以往走过的这10多年的历程，“三国志”系列之所以能经营今天的这般地步，除了其自身的题材经得住时间磨砺以外，主要还是在于光荣一直以来所秉承的创新精神。事实上，从《三国志3》开始之后的每一代作品，我们几乎都能从中看到其独到的创新之处，比如《三国志4》中的攻城战、《三国志6》中的单挑系统、《三国志7》中的武将培养等等，这些我们今天看来已经司空见惯的系统，在当时来说无不是开天辟地的大胆革新。此番《三国志10》袭来，自然也带来了我们前所未见的亮点，这无疑是最为令人惊喜的。

此次游戏的画面表现得可谓相当出色，虽然此前推出的《三国志9》的画面就已经相当精致了，但是此次光荣还是在画面精细程度上下足了功夫。游戏中不同地域的城市在外观看起来有着明显的差别，例如中原的城市和南方的城市外形上就有着明显的差别，而且就算是同一座城市，其处在大、中、小等不同发展规模时外貌也有着明显的区别。游戏对于兵种的刻画也更为细致了，不同的兵种有着明显的差别。光荣对于画面细节的精雕细琢，使得这款游戏的画面已经达到了几近完美的程度，可以说是当今2D游戏中的最高水准了。不过在人物肖像方面光荣此次并没有什么突破，基本上都还是沿用了此前《三国志9》中的人物肖像。也许这与制作时间比较紧张有关，不过客观地说，目前游戏中绝大部分的人物肖像基本上也达到了很完美的效果。

至于在音乐音效方面，此次《三国志10》配乐相比前作而言显得更有气势了，而且其耐听程度也有了明显的进步，能为这样一款经典的游戏配出如此美妙动听的配乐，我们也不得不为光荣的整体制作实力而叹服。

游戏系统方面是此次游戏最值得我们关注的地方，虽然相对《三国志9》来说并没有什么翻天覆地的变化，但是一些明显的改进之处还是很快令玩家们看到了其亮点。这次游戏最大的改变应该就是重新又被采用的武将扮演系统了，该系统在此前的《三国志7》中首次被采用，当时给人的感觉就是“三国志”系列准备在以后朝着“太阁立志传”系列的方向发展。不过该系统在随后的《三国志8》中并未达到预想的效果，于是在接下来的《三国志9》中又被彻底颠覆。本以为光荣就此结束了这方面的探索，岂料《三国志10》又再次将其搬了出来。但是此次游戏的表现与之前已经大不相同，而且与“太阁”系列也有着比较明显的差别，应该说是在总结了之前经验的基础上作出了恰好适度的调整。同时，该系统的恢复也使得游戏的耐玩程度有了大幅度的提升，我们完全可以让其一直在硬盘中停留到《三国志11》推出的时候。



相对于该系列以往的游戏而言，这次的《三国志10》还有一个突破性的创新，这就是“舌战模式”的加入。其实“舌战模式”就相当于文官的“单挑”，虽然该系统在此次游戏中的表现还略显稚嫩，但是其所具有的突破性意义远远大于其实际的表现。而该项系统的加入，同时也表明了光荣在这款游戏中对于文官的重视。熟悉“三国志”系列的玩家都知道，在以前的游戏中武将的作用是远远大于文官的，但是《三国志10》明显强调了文官的作用，高武力的武将比起高智力的文官用处相差很远，这也许也是“三国志”系列未来的一个发展方向。此外，游戏的操作也是相当简单的，完全贯彻了“一鼠走天下”的精神，无论新老玩家都可以简单的体验这款游戏。

这次的《三国志10》无疑是一款精品，相信在以后很长一段时间里，我们都还会记得这款游戏。从目前情况来看，光荣已经把PC平台上的重点开发力量都集中在了“三国志”、“信长之野望”和“太阁立志传”这三个招牌系列上了，其新作推出的速度和品质都可谓相当令人满意。不过令人遗憾的是，同样经典的“成吉思汗”、“大航海时代”、“航空霸业”等系列却都已经很长时间没有看到过续作。至于“钢铁的咆哮”、“赛马大亨”系列，其新作虽然也二连三的推出，但是终究开发重心不在PC平台上。对于广大玩家来说，我们当然还是希望光荣能稍微放缓三大系列的开发力度，转而延续更多的经典。

蝴蝶评价

画面：8.5	音效：8
操作：9.5	系统：9
可玩性：9	耐玩度：9
突破加分：6	合评分：9.83
评价：★★★★★	

月度焦点 地面控制2：移民行动

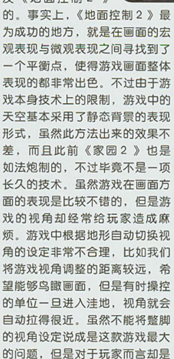
英文名称 Ground Control II: Operation Exodus 制作公司 Massive Entertainment 发行公司 VU Games 国内代理 奥美电子 游戏类型 RTS/STG 语言版本 英文 游戏容量 1CD 操控方式 鼠标+键盘 官方网站 http://www.groundcontrol2.com 保护技术 Securom 游戏难度 较难 上手时间 30分钟



这些年RTS类游戏不乏像《魔兽争霸3》这样的大作，不过总体来说，整个类型却已经很明显的步入了一个低谷。相对于以前的RTS黄金时期相比，虽然游戏的数量有增无减，但是真正有分量的作品却少之又有少。之所以会出现这种造成这种状况，笔者认为是RTS由2D时代向3D时代过渡的一个必然现象，因为在这个变革的时代中，无论变还是不变，其实都是在进行一种尝试、一种探索，其所要经受的压力以及面对失败的可能都是空前的。不过随着《地面控制2》这款游戏的发售，实际上已经标志着这个过渡时期的结束，因为由此之后，绝大多数RTS类游戏玩家终于能够完全的信任3D引擎了。

在出色的3D引擎作用下，《地面控制2》的画面效果绝对堪称今年所有RTS游戏之首。除了此前推出的《周长》(Perimeter)之外，不要说是今年之内，就是近几年我们都几乎没有见到能出其右的作品。当然，如果硬是要技术上来说的话，《周长》还是要胜过《地面控制2》的，因为前者使用了最新的DX9技术和Environmental bump mapping效果，其画面所表现出来的宏观效果是非常具有震撼力的。但是就画面的微观效果而言，《周长》显然是不及《地面控制2》的。事实上，《地面控制2》最为成功的地方，就是在画面的宏观表现与微观表现之间寻找到了一个平衡点，使得游戏画面整体表现的都非常出色。不过由于游戏本身技术上的限制，游戏中的天空基本采用了静态背景的表现形式，虽然此方法出来的效果不差，而且此前《家园2》也是如法炮制的，不过毕竟不是一项长久的技术。虽然游戏在画面方面的表现是比较不错的，但是游戏的视角却经常给玩家造成麻烦。游戏中根据地形自动切换视角的设定非常不合理，比如我们将游戏视角调整的距离较远，希望能够鸟瞰画面，但是有时操控的单位一旦进入洼地，视角就会自动拉得很近。虽然不能将蹩脚的视角设定说成是这款游戏最大的问题，但是对于玩家而言却是极为不便的。





在剧情编排方面，可以明显地感觉到游戏开发商的良苦用心。为了能够给玩家更好的代入感，游戏的剧情采用了类似《星际争霸》的交互叙述方式。虽然这种叙述方式使一部分玩家在游戏过程很难完全了解整个游戏的剧情发展及其背后所隐藏的内幕，但是当你完全通关之后再次回味过程的时候，却会有一种恍然大悟的感觉。游戏对每个角色设定也颇为详细，我们在游戏中不仅看到了爱江山爱美人的主角Jacob，还看到了理性抽离的Alice Mcneal、心系国家心系恋人的科学家，以及不顾个人安危始终奋勇向前的Rho，可以说每一个角色都是贴近现实、有血有肉的性情中人。不过游戏最终结束的时候也没有将剧情彻底完结，看来《地面控制3》被排上了发售日程也只是时间问题了。

至于任务关卡的设计，《地面控制2》更是有着不错的表现。游戏中的绝大多数任务虽然都是以清理敌人为最终目标，但是其中一些关卡却揉进了很强的RPG以及RTS元素。比如有些任务就要求Rho潜入敌人的基地，这会使玩家产生一种在玩"盟军敢死队"系列的感觉。又比如一些任务强行将玩家限制为守方，这让那些早已经在RTS类游戏中习惯了作为主攻方的玩家们，有了完全不同以往的感受。而且游戏中还加入了很多的突发事件，比如有时敌人会突然对我方进行偷袭，这些随机的变数给游戏过程更增添了一份不可预测性。游戏中无论敌我的AI系统表现都很不错，在一些任务中我们需要与盟军配合完成任务，盟军的行动都非常到位且准确，绝不会像其他游戏中的盟友那么白痴 。

彻底通关整款游戏之后，笔者的最大感触就是震撼。令人震撼的不仅仅是游戏的品质，更为令人震撼的还是游戏所体现出来的那种史诗般的感觉。从这层意义上来说，《地面控制2》与《家园2》有着异曲同工之效。此外，这款游戏还有一处非常令人佩服的地方，那就是游戏的容量。表现如此出色的一款游戏，其容量竟然只是区区1CD，这在当今这个游戏容量爆炸的年代几乎就是一个奇迹。如果说今年上半年仅有一款RTS游戏值得一玩的话，那么毫无疑问就非《地面控制2》莫属了。

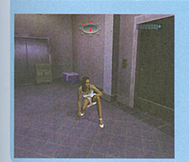
蝴蝶评价

画面:8	音效:8
操作:8	系统:8.5
可玩性:8.5	耐玩度:7.5
突破加分:6	合评分:9.08

评 价:★★★★★

简评作品 阿丽亚斯

英文名称 Alias 制作公司 Acclaim Studios Cheltenham 发行公司 Acclaim Studios Cheltenham 国内代理 未定 游戏类型 ACT/AVG 语言版本 英文 游戏容量 2CD 操控方式 键盘+鼠标 官方网站 http://www.aliasthegame.com/ 保护技术 SecuROM 游戏难度 一般 上手时间 20分钟



经常关注美国热播剧集的玩家可能都听说过《阿丽亚斯》(国内又译作《双面娇娃》)，这是美国广播公司(ABC)拍摄的最新间谍动作电视连续剧。剧中的女主角是一位大学研究生，但同时也是秘密特工，精通跆拳道和各国语言，而且善于伪装造型。该游戏是一款第三人称动作冒险游戏，



游戏进行方式与其说像间谍游戏的经典之作《合金装备》和《分裂细胞》，倒不如说更接近此前推出的同样改编自电视剧集的《暗天使》(DARKANGEL)。根据热播剧集改变的游戏我们已经见过不少了，但是成功的佳作却少之又少，在笔者记忆中，能够摆的上台面的，似乎也只有CSI系列。不过不得不承认，《阿丽亚斯》与大多数根据剧集而改变的游戏相比，在品质上还是相对比较不错的，至少我们还是能够耐着性子玩下去的。目前电视与游戏的交流也已经日渐频繁，这将有利于这种新的娱乐方式进一步被主流社会所认同。

蝴蝶评价

画面:7	音效:7
操作:6	系统:6
可玩性:6	耐玩度:5
突破加分:2	合评分:6.5

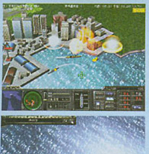
评 价:★★★

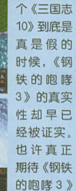
月度大作

钢铁的咆哮 3

英文名称 Kurogane No Houkou 3 制作公司 KOEI 发行公司 KOEI 国内代理 未定 游戏类型 SIM/STG 语言版本 日文 游戏容量 1CD 操控方式 鼠标+键盘 官方网站 http://www.gamecity.ne.jp/Kurogane/ 保护技术 SafeDisc 3.20 游戏难度 较难 上手时间 40分钟

几乎就在Winny上出现《三国志10》的同一时间，PC版的《钢铁的咆哮3》也出现在了Winny上。就在人们极尽所能得想要验证小日本通过P2P软件放出来的这个《三国志10》到底是真是假的时候，《钢铁的咆哮3》的真实性却早已经被证实。也许真正期待《钢铁的咆哮3》的国内玩家并没有多少，事实上要不是因为其在PS2平台上的火爆程度，可能笔者也不会去关心它，但是如果你曾真心的去了解过这款游戏的话，那么你一定会发现这是一款极具创意、且引人入胜的作品。由于笔者本身拥有PS2，所以PS2版本的游戏我也是玩过的，因此我们还是从之前发售的PS2版《钢铁的咆哮3》说起吧，由于有了前作的巨大成功作为铺垫，这款游戏一经发售就得到了新老Fans的一致首肯，目前这个游戏系列已经成了PS2平台上最为炙手可热的海战模拟游戏。PC版的《钢铁的咆哮》目前为止已经出了3代，但是前两代虽然名称与游戏机版本相同，其内容却是完全不同的。不过这次的PC版《钢铁的咆哮3》在内容方面基本做到了与PS2版差不多，虽然还不能完全与PS2版相媲美，但这多少应该算是一个进步吧。游戏的内容对于喜欢海战的玩家说起来还是比较有吸引力的，你可以在游戏中研发自己的超级战舰，而后指挥他们亲自出战，游戏的战斗场面还是很火爆的，不过画面整体效果差点。PC版对于舰船的操作相比PS2版本就差多了，这主要是PC自身条件所限，不过感觉研发画面中还是鼠标更好用一些。总的来说，《钢铁的咆哮3》本身就并非是一款适合所有玩家的游戏，况且还有国人难以逾越的日文障碍，所以，除非你是此类游戏的爱好者，或者铁杆的光荣支持者，否则对于这款游戏还是应该慎重选择。





蝴蝶评价

画面:6.5	音效:6
操作:6	系统:8
可玩性:7.5	耐玩度:7.5
突破加分:7	合评分:8.08
评价:★★★★	

简评作品

约翰·德尔：美国农场主

英文名称 John Deere American Farmer 制作公司 Global Star 发行公司 Global Star 国内代理 未定 游戏类型 STG 语言版本 英文 游戏容量 1CD 操控方式 鼠标 官方网站 http://www.globalstarsoftware.com/games/johndeere/pc/ 保护技术 Securom 5 游戏难度 一般 上手时间 30分钟

也许至今都还有玩家记得一款名为《模拟农场》的游戏，那是一款DOS时代不可多得的精品，由EA发行，并曾推出过繁体中文版。《模拟农场》对笔者的影响是相当深远的，我至今都还记得第一次玩那款游戏时的新鲜感觉，直到现在我都对这款游戏念念不忘，以至于最近新买的笔记本电脑中装进去的第一个游戏就是《模拟农场》。这款名为《约翰·德尔： 美国农场主》的游戏毫无疑问是模仿《模拟农场》开发的，只不过随着时代的变迁，这款游戏采用了3D引擎来制作。游戏的过程相对《模拟农场》也复杂了一些，玩家不仅需要负责饲养的牲畜、种植的作物，而且还需要安排所有的建筑物、设备和雇佣工人。总的来说，这款游戏就像是《模拟农场》的复刻版，值得每一个喜欢《模拟农场》的老玩家重新回味。

蝴蝶评价

画面:5	音效:3
操作:6	系统:6
可玩性:7	耐玩度:8
突破加分:5	合评分:6.67
评价:★★★	

月度大作

英雄传说6：空之轨迹

英文名称 Eiyuu Densetsu VI: Sora no Kiseki 制作公司 Falcom 发行公司 Falcom 国内代理 娱乐通 游戏类型 RPG 语言版本 日文 游戏容量 1DVD 操控方式 鼠标 官方网站 http://www.falcom.co.jp/ed6/ 保护技术 无 游戏难度 一般 上手时间 30分钟



日本著名游戏制作商Falcom的金牌游戏系列“英雄传说”相信在国内拥有不少的支持者，在《英雄传说5：海之槛歌》之后经过了漫长的等待，我们终于等来了《英雄传说6：空之轨迹》。由于前作已经将“卡卡布”三部曲完全完结，因此这次的游戏是在一个全新的世界观架构之下展开的。游戏相对于之前最大的变化，就是一改以往简陋的2D风格，转而采用了此前在《伊苏6》中就已经大受玩家好评的3D引擎来进行开发。不过即便如此，游戏的画面水准就当前来说也只能算是一般，好在游戏的卡通风格多少弥补了这方面的缺陷。实际上日本厂商对于2D画面的把握能力上远远胜过3D的，比如早先推出的《双星物语》，就将2D画面的效果发挥到了极致。如果考虑到这层原因的话，这款游戏的画面水准能做到如此地步也算不容易了，至少总体来看还属于中上水平。《英雄传说6》继承了日本RPG的一贯优点，在音乐部分制作得非常出色，这与日本深厚的游戏配乐底蕴是密不可分的。至于游戏系统方面，给人的整体感觉比较简单，此次虽然也增添了不少新奇的设定，但是由于语言问题，笔者并未能完全了解。游戏的操作也非常简单，如果你有手柄的话，也可以采用手柄来进行游戏。虽然在外在方面有了明显的改头换面，但是这次的游戏还是秉承了该系列一贯的特色，可以说其内里流的仍然是“英雄传说的血液”。不过有所遗憾的是，此次游戏的剧情相当的短，这与此前该系列一贯奉行的“博大精深”的理念似乎有所违背，好在第二篇章已经被派上了发售表，看来我们的期待又将继续了。

蝴蝶评价

画面:8	音效:8
操作:8	系统:8.5
可玩性:8.5	耐玩度:7
突破加分:8	合评分:9.17
评价:★★★★★	

月度大作

联合行动：飓风来袭

英文名称 Joint Operations：Typhoon Rising 制作公司 NovaLogic 发行公司 NovaLogic 国内代理 未定 游戏类型 RPG 语言版本 未定 游戏容量 1CD 操控方式 鼠标＋键盘 官方网站 www.novalogic.com 保护技术 Serial 游戏难度 较难 上手时间 30分钟



随着“三角洲特种部队”整个系列的全面衰落，曾经辉煌一时的NovaLogic也在玩家们的视野中消失了很长一段时间。不过NovaLogic显然不甘心就此失败，在蛰伏了一段时间之后，终于又带着他们的新作出现在了世人面前。此次这款游戏，是由NovaLogic公司旗下曾开发“黑鹰计划”系列的制作小组参与制作的，游戏将收录美国陆、海、空三军最先进的武器装备，让玩家于各种艰难的战斗中完成各种任务。

游戏的名字叫做《联合行动》，从字面意思是很好理解其内容的，无非就是可以在游戏中进行陆、海、空三军联合作战。与以往战争游戏只偏向单一军种的游戏不同，玩家在这款游戏中能够随意选择陆、海、空三军进行战斗，选择的军种不同，整个游戏内容也会有所差异。而玩家在游戏中也不能像在其他类似游戏中那样一昧的横冲直撞，你必须随时与其它队员保持密切的联系，甚至呼叫其它军种进行相互的配合行动。游戏的战斗舞台遍及中南美洲、中东地区等恐怖份子肆虐的危险地区，收录了包含都市、丛林、沙漠、沼泽等多种不同的战斗地形，不过笔者对于这种具有明显指向性的设定并不是很赞同。

其实这款游戏于之前的“三角洲”系列十分相似，单人任务不过是一个摆设，其真正想要问鼎的是多人联机游戏王者这个称号。多人联机部分应该说是此款游戏最宽大的一个亮点，游戏空前的支持100名玩家同时进行网络合作作战，或是彼此分队进行战斗。玩家可以选择不同的作战军种，并依照军种的配置安排设定不同的作战策略，这种细腻严谨的战斗设定，



是在其它游戏很难见到的。此外，有消息称这款游戏因为过于接近真实，而被美国陆军指定成为了作战教材。由此笔者倒是明白了NovaLogic为什么经常推出一些具有明显政治倾向性的游戏了，原来这其中是有利可图的。

蝴蝶评价

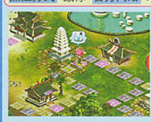
画面：8	音效：7
操作：7	系统：6
可玩性：7	耐玩度：6
突破加分：3.5	合评分：7.42

评 价：★★★

月度大作

大富翁之大唐英雄游江南

英文名称 Rich DaTang Hero You Jiang Nan 制作公司 未知 发行公司 光昱科技 国内代理 未定 游戏类型 TAB 语言版本 繁体中文 游戏容量 2CD 操控方式 鼠标 官方网站 未知 保护技术 无 游戏难度 简单 上手时间 10分钟



虽然名字叫做《大富翁之大唐英雄游江南》，但是这款游戏却与“大富翁”系列有着很大的不同。这款游戏在大富翁的基础上加入了一些角色扮演的要素，游戏中的主角只有在触发了游戏中的各个NPC情节之后，才能继续将游戏发展下去。游戏采用了隋唐时期的著名人物作为游戏的主人公，采用中国最具有特色的城市和地区作为游戏场景。整个游戏应该说比较好的体现出了一种轻松活跃的气氛，这也很符合游戏轻快幽默的风格。不过到了这里就该打住了，假使我们更为深入的去体验这款游戏的话，我们就会发现这款游戏中所出现的种种系统、设定，其实一概全都是早以前的类似游戏就曾用过的伎俩。说难听点，这就是一个将数年前的游戏重新裹一裹拿出来骗钱的东西。而且更为令人气愤的是，除了知道发行公司之外，这款游戏也是一款既没有官方主页，也不晓得开发公司的“黑游戏”。

蝴蝶评价

画面：4.5	音效：3
操作：3	系统：1
可玩性：2	耐玩度：2
突破加分：0	合评分：2.58

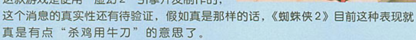
评 价：★

月度大作

蜘蛛侠 2

英文名称 Spider-Man 2 制作公司 Fizz Factor 发行公司 Activision 国内代理 未定 游戏类型 ACT 语言版本 英文 游戏容量 1CD 操控方式 鼠标＋键盘 官方网站 http://www.activision.com/microsite/spider-man/ 保护技术 无 游戏难度 简单 上手时间 10分钟

由于赶上了暑期这个日本游戏的销售旺季，我们在这个月中看到的日文大作实在不少，这也导致我们此次月评的开篇锋芒几乎完全都被日文游戏抢了过去，其实这个月欧美方面也是有一些值得关注的游戏推出的，比如这款《蜘蛛侠2》就赶在了电影上市前推出，毫无疑问，这是一次彻头彻尾的配合行动。游戏的剧情是依照电影而编排的，不过整个剧情的重点集中在了蜘蛛侠与章鱼博士之间的正邪斗争上。游戏中一共包含了8个任务，每个任务中蜘蛛侠都将面对一个BOSS级的敌人，直至最终打败章鱼博士。游戏的动画效果非常出色，不过游戏的画面效果就没那么引人注目了。有消息指出这款游戏是使用“虚幻2”引擎开发制作的，这个消息的真实性还有待验证，假如真是那样的话，《蜘蛛侠2》目前这种表现就真是有点“杀鸡用牛刀”的意思了。



除了画面之外，此次的《蜘蛛侠2》还有一个令人诟病的地方，那就是整个游戏的难度略太简单了。虽然其中也穿插了一些解谜要素，但是纯粹都是在考验玩家的记忆力。如果用“简单机械”四个字来形容游戏过程的话，绝对是恰如其分。游戏的制作者可能也曾经意识到这个问题，因此在游戏中增加了一些支线任务和物品收集系统，企图通过这些附加的东西来增添游戏的可玩性。但是就实际效果而言，应该说这些东西并没有对游戏产生什么有益的帮助。最后需要说明的是，这款游戏与同时发售的PS2版本是完全不同的，事实上PS2版本的《蜘蛛侠2》才是早先《蜘蛛侠》的续作。不过不管怎么样，凭借电影的影响力，这款游戏肯定是会得到很大一部分玩家关注的。



蝴蝶评价

画面：6.5	音效：6
操作：6	系统：3
可玩性：6	耐玩度：4
突破加分：5	合评分：6.08

评 价：★★★

简评作品

零点危机：无上荣誉

英文名称 Gorky Zero：Beyond Honor 制作公司 Metropolis Software 发行公司 JoWood Productions 国内代理 阳光娱动 游戏类型 ACT/FPS/RTS 语言版本 英文 游戏容量 1CD 操控方式 鼠标＋键盘 官方网站 http://www.gorky-zero.com/ 保护技术 SecuROM 游戏难度 较难 上手时间 20分钟



这款最为有新意的地方就是其ACT、FPS与RTS元素相结合的游戏模式，玩家可以选择是使用第一人称视角还是第三人称视角进行游戏。第一人称视角下，游戏的感觉非常接近《秘密潜入》之类的FPS和ACT游戏，这种模式下的游戏过程将更为注重动作性。第三人称视角则不同于一般的FPS或者ACT游戏，因为游戏并没有选择第三人称动作游戏所一贯采用的尾随视角设定，而是采用了俯视视角，这个视角下，游戏的整体感觉非常接近《盟军敢死队》，玩家很多时候必须要移动角色并观察敌人的行踪，而后再做出行动决定，这无疑有着很强的RTS元素。游戏过程中，视角的切换非常简单，玩家只需要统观键盘上的空格键即可实现两种视角之间的切换，实在是相当的方便。这种方式无疑是具有划时代意义的，日后稍加处理，也许就会成为具有创造性的一次革新了。《零点危机：无上荣誉》不是一款标榜大作的游戏，它只是一款普通的间谍类型游戏。游戏强调的就是隐秘行动，同时也较为注重策略性，更为重要的是，它也许将开创一种全新的综合游戏模式。

蝴蝶评价

画面：7	音效：5
操作：6.5	系统：8
可玩性：6.5	耐玩度：5
突破加分：9	合评分：7.83

评 价：★★★★

简评作品



科 瑞 德

英文名称 Kreed 制作公司 Burut Software 发行公司 Russobit-M 国内代理 未定 游戏类型 FPS 语言版本 英文 游戏容量 2CD 操控方式 鼠标＋键盘 官方网站 http://www.russobit-m.ru/eng/games/kreed/ 保护技术 未知 游戏难度 一般 上手时间 10分钟



这款名为《科瑞德》的游戏，是一款以未来世界作为背景的第一人称射击游戏，游戏中玩家将扮演美国退伍军人协会所训练的第三个千年战士。这款游戏所使用的是开发商自行开发的“X-Tend”引擎，游戏中大量应用了最新的图形技术——多层镜面反射、粒子系统、层雾化、双重纹理阴影贴图、仿真骨架运动等等，应该说这款游戏在画面上还是可圈可点的。不过如果拿其与之前推出的《孤岛惊魂》（Far Cry）相比的话，还是有着明显的差距的。至于游戏系统的创意方面，这款游戏基本上还是维持了FPS游戏一贯的特点，游戏过程缺乏创新且略显单调，总体上来说不如之前的《痛苦杀手》（Painkiller）。不过值得一提的是游戏的多人联机模式，游戏中提供了包括死亡竞赛（Deathmatch）、幸存游戏（Last Man Standing）、夺旗（Capture the Flag）以及团队攻击（Team Assault）等在内的多种游戏模式，可以满足各种喜好的玩家。综合各方面表现来看，这款游戏的品质基本上也还说得过去，不过其制作者们墨守陈规、毫无特色的做法，最终决定这款游戏只能成一款无人问津之作。

蝴蝶评价

画面：8	音效：7
操作：7	系统：6
可玩性：5	耐玩度：4
突破加分：1	合评分：6.33

评 价：★★★

月度大作

超越法律：第三波

英文名称 Beyond The Law：The Third Wave 制作公司 Magnum Games 发行公司 Take 2 Interactive 国内代理 未定 游戏类型 RTS/STG 语言版本 英文 游戏容量 1CD 操控方式 鼠标 官方网站 http://www.thirdwave-game.com/us/ 保护技术 Securom 游戏难度 一般 上手时间 30分钟





笔者初次看到这款游戏的时候，就被其深深地吸引住了，因为这款游戏与大名鼎鼎的“盟军敢死队”系列看起来似乎差不多。就个人的喜好来说，笔者是十分喜欢这种类型的游戏的，记得此前看到《冰点》的时候，也是第一眼就被游戏的风格所吸引了。不过不得不承认，这次我是彻底看走眼了，因为这款《超越法律：第三波》根本不是一款我所向往的游戏。游戏包括四个主要区域，20个小关。而你的队伍中各种角色的职业从狙击手到技师、保镖一应俱全。每种职业都专精于某个方面，保镖是枪战时的主要战斗力，技师则能够迅速地解决各种各样的陷阱或是轻易可以入侵其他人的计算机。

游戏中的各种行动简单到过分，除了移动和射击之外，很少会有其他的行动选项。此外，游戏的AI表现也难以令人满意。电脑控制的敌人拥有着比较短的视野范围，这意味着即使你站在他们的正前方，没有任何东西挡着，只要不是离他们的距离过于近，他们就不会发现你的。这种严重脱离现实的设定，实在是让人无法忍受。

无论从哪个方面看来，这款游戏都显得极为粗糙，这绝对是一个粗制滥造的游戏。

蝴蝶评价

画面：5.5	音效：4
操作：4	系统：2
可玩性：1	耐玩度：0
突破加分：0	合评分：2.75

评 价：★






怎一个痴字了得

文/凝华·魔术师

《现代汉语词典》中对“痴”有三种解释：1、傻，愚笨；2、极度迷恋某人或某种事物。由于第三种只出现在方言里，可以忽略。就这两种解释而言，本文取后者。

《天龙八部》中的段誉就被母亲称为“痴儿”，因为他对自己喜欢的人和事物都达到了疯狂的地步。的确，要想把事情做得完美，就必须达到痴的程度。无论做任何工作，只要能达到痴的境界，那么恭喜！你一定是这个行业里的精英。在游戏这个世界，不管是戏内还是戏外，“痴儿”并不是少数。

情之痴

问世间情是何物？
直叫生死相许。

凡是看过或玩过《神雕侠侣》的人都不会对这两句词感到陌生。所有对它痴迷的读者和玩家都被其中的那股难舍的“情”字深深感动。为了与所爱的人相逢，苦等一十六年，而发现伊人已逝之后，那股纵身跳入山崖的决绝与勇气，那股对爱情的忠贞与执着，一次次让我们为之动容，对爱情之“痴”远远大于对生命之“痴”，能达到这种境界，前无古人矣。

夏侯仪，殷千炀都是情种，在他们心中，爱情比生死更重要。只为了与心爱的人见上一面，他们宁可让上古邪神蚩尤复活，宁可让人间被幽界取代，宁可拼上自己的性命，宁可自己粉身碎骨、万劫不复。一切的一切，仅仅是为了爱情，为了那个几乎不可能再见上一面的她。相比长卿的绝情，逍遥的花心，这种痴又多了一丝悲壮、冲动与无奈。虽然可贵，但不可取。

精之痴

幽城幻剑成绝响，
人间难觅战棋王。

汉堂在国内是个比较有个性的单位。它对精品的痴超出了游戏的本来目的——赚钱。一直坚持走精品路线的汉堂一再推出足以称霸国产游戏市场的精品，可一部几乎耗尽他们全部精力的《幽城幻剑录》在销售业绩上再次遭遇滑铁卢，从此无声无息，大伤元气。

不可否认，有痴迷才能精，而精未必带来理想的后果。游戏产品说白了是商业产品，在市场经济下，无论多么优秀的作品，不被大众认可就是失败。现在文学不是讲究大众文学嘛。叫座不叫好是成功，叫好不叫座就是失败了。市场就这么残酷，没本钱，那对不起，出局吧！

用300%的精力和时间做一款游戏，可游戏的质量不可能上升300%，能上升150%就阿弥陀佛了。况且构思想法越多，错误也就越多。这点已经被汉堂游戏铺天盖地的BUG所证实。对于现在流行的快餐游戏，汉堂对精品的痴已经把自己挤到了一条没有光明的死胡同。

忠之痴

白雪飘兮轻若絮，
生如梦兮淡若云。

这是桓远之对人生、对命运所发出的感慨。在他眼中，一切能看得见、摸得着的东西都是虚幻。偏偏那种虚幻的所谓民族大义在他心中却是最真实。可我们却偏偏无法责备他，谁都不能说他的立场是错的。人生最悲哀的就是为了一个虚无的立场争斗，然后后悔。封建社会为人臣子，忠义当头，这是毫无争议的，可为了这种完全不必要“忠义”，伤害了朋友，伤害了自己，值得吗？自己的国家存亡与世间的黎民疾苦哪个更重要。这个问题桓远之不明白，他只懂得坚持，哪怕是一个错误的立场。为了那腐朽的晋国，他杀了车芸，本该愤怒的我却没有恨意，只是感觉可悲，他杀的究竟是车芸，还是自己？这种害人害己的忠义，我们还能对它“痴”吗？

玩之痴

收放自如定心性，游刃有余笑红尘。

“玩”的确是最吸引人的字眼，玩也最容易让人对其达到“痴”的境界。能轻松做到上面两句的人恐怕不多。现在的游戏大部分针对的群体还是学生和孩子，孩子的自制能力相对就较差。家长害怕他们沉迷于游戏而荒废了学业，从而阻止孩子们玩游戏，这是可以理解的。可怜游戏被无端端扣上了“电子海洛因”的帽子替人受过。当年大禹治水用的可是“疏”，不是“堵”。一味的“堵”，将来要是决堤，麻烦更大。

在论坛上总能看到一些玩家对家长阻止自己玩游戏的做法口诛笔伐。我劝大家在指责别人身上黑的时候，先看看自己身上是不是干净。如果我们把自己对游戏的痴用到工作学习生活上，会是一个什么状态？我们把自己管理得井井有条，家长还会阻止我们玩游戏吗？所以，要想让别人少挑自己的毛病，首先应该学会做一个没有缝的蛋。



结束语

侃了这么多，无非是想说：我们每个人都有自己喜欢，自己痴迷的东西。可是痴就一定有理吗？夏侯仪，桓远之，汉堂都是痴的高手，你能毫不犹豫地说他们做得对吗？凡事多方面考虑考虑，多替自己的未来着想，替他人着想，不要固执。这样别人开心，自己也开心。只要你们做得好，电子海洛因不用被正名，自己就翻身了。想改变他人，先从改变自己做起。至于我是不是说教，您用心想想，相信就会明白。




谁会在乎那逝去的清烟？再回首，那些沾满血迹的刀枪剑斧记录着英雄们的丰功伟绩，也让局外人体会到战争的可悲！但我们还需要战争！因为只有战争，才能让我们的和平尽快到来。

文/皮斯坦

"魔兽"战术之九大奥义








奥义之一 坚壁

坚壁，坚硬而无可匹敌，这里偏指防御，各种族都有相应的防御建筑，据我观察，兽族的箭塔最实惠，暗夜精灵的古树最方便，人族和不死族的就马马虎虎了，其实魔兽中最常用的是进攻，防御上面并没有多少人下工夫。但如果手下都是重伤员，自己又无法及时补血，防御就是必不可少的了。暗夜精灵可以建造月井，这是防御战和消耗战的好东东啦！不过要注意的是，这里不是红警或帝国，狂造防御塔对自己并没有多少好处（用防御塔攻城的除外），敌人的攻城武器也不是盖的，恐怕喜欢防御塔的朋友不会没有吃过Tower Crazy的亏吧！防御战也要灵活多变，记住自己是主场，对方是客场，充分利用熟悉的地形环境打击敌人，给自己创造喘息之机，当自己的英雄重新复活或恢复的时候，就是你组织大反攻的时候了。



奥义之二 闪电

这就是二战时由德军战争天才创造的战术"闪电战"，何为闪电？电者，风驰电掣急速也。要在第一时间内完成快攻，首先要注意以下三个方面：

1.侦察，良好的侦察是快攻的第一要素，这样就能够一矢中的，快速突入敌军内部，这样的危险工作一般由各族的劳苦大众（农民等）担任，因为价格便宜量又足嘛！我们一直用它！

2.开局，快攻的人一开始采用双兵营甚至BT三兵营的开局，英雄一般只召唤一个武力型的，攀科技的时间比平常人延后五分钟左右，这样就能够迅速在数量上胜过敌人，以众敌寡。

3.点兵，兵种的选择十分重要，人族的优势是可以发挥民兵战术的威力，兽族的优势是早期兵种极其强悍，暗夜精灵可以利用女猎手和小精灵的潜在作用，而不死族就十分麻烦了，一开始就有两条路，食尸鬼与地穴领主都是很好的选择，具体就看玩家自己的喜好了。



奥义之三 隐遁

这里分为"隐"与"遁"两个部分，隐就是将自己隐藏起来，伺机打击敌人，比如说有人将自己的远程部队隐藏在视觉死角打伏击，还有人利用大树的掩护将一些纤瘦的部队隐藏在其后（实践证明对于有心人并不管用）。其次就是最重要的遁了，当自己处在敌人包围之中，或者处在濒死状态，这就需要三十六计走为上了。大家知道，暗夜精灵的相当一部分兵种会隐身，在逃跑上自然也占尽优势（守望者：%&#@！找打！）。无论什么时候，身上带个回城卷轴，到了危机关头好处多多。对于人兽不死三族，良好的微操是最重要的，与此同时还要对自己作出一个准确的判断，确认自己的英雄是否处于危险状态，要知道回城卷轴是有范围的，若自己将一些杂兵传了回来，而大部队却被敌人穷追烂打，那皮斯坦只需要说一个字就可以了：惨！

奥义之四 空袭

与"星际"一样，"魔兽"之中也有着很多空中兵种，人族还有一些……（喔！直升机！科技？魔法？谢谢！）。其实无论是用龙还是船，空中兵种的相对优势是限制在敌人没有像样的防空力量的范围内的，若敌人有针对性的发展对空兵种，那你也只好祈祷自己能有一个好运气了。空袭的奥义是出其不意，攻其不备，利用自己的移动优势和位置优势压制敌人。空军多用点射可以迅速打击重点目标，魔兽的空军并不是重头戏，虽然看起来威力巨大，但昂贵的价格和在科技链上的位置足够让一个富有的人变成穷光蛋，况且地面上的兵种有许多防空能手，所以这里的空袭就是一种赌博！赌的是自己的经济和科技！不过我们可以买地精飞艇，带上英雄满世界转悠，只要注意一下不要"机毁人亡"，还是可以在敌人防御真空内投投机的。



奥义之五 神计

这是魔兽中必不可少的部份，体现在微操作和技能宝物的使用上。微操作是一种作战的技巧，可以使你的部队在战场上扬长避短，发挥他们各自的最大能力。在一场战斗中，必须时刻提醒自己保持冷静的心态，在举手投足间完成自己打击敌人的目的。至于那些例如驱散、加速等宝物也应该多用，配合着那些可怖的技能可以笑傲一时。技能是游戏中的重头戏，无论是小精灵的自爆还是一些英雄的召唤，还是如魔法盾、死亡缠绕这样的强力魔法，都对战局的进行起到决定性的作用。而那些中立英雄在战斗中的重要作用更让我们看着眼红，兽王、熊猫、黑暗骑士等成为玩家眼中最耀眼的明星，要不是有限制，恐怕酒馆里的人才都被拉的精光（地精：别走！我的酒钱还没给哪！）

奥义之六 鬼阵

集体的能力是个人无法望其项背的，一支孤军即使是六级英雄也无法面对对方的大批生力军，这就需要组成部队，需要多兵种配合。要知道英雄也不是多面手，保证普通部队的存活率意味着你能够在敌人的一次袭击后有机会反击，也意味着更少的花费让你更宽松地支配金币。就算最低级的兵种也能够在大战中发挥效果以减少伤亡。一个阵型内不能只有一种单一兵种存在，因为这样就极易被敌人抓住弱点一举歼灭之。比如说不死的“蜘蛛流”，若碰到敌人的肉盾型（比如科多或牛头人）兵种而被牵制住，同时敌人又有很多法术性兵种的话，基本上这种战术破产的速度很快。一个优秀的团体除了常规的兵种外，还应有编外的战斗力量，比如说水元素或是幽灵狼，像这样免费且实用的技能怪物是肉盾和与敌人缠斗的首选。







奥义之七 强攻

若己方的实力足以与敌人决战，就要使用强攻的手法。强攻的战术十分简单，一定要活用技能，像流星雨这样的大范围杀伤魔法自然少不了，在战斗中一定要优先攻击敌人的英雄，点射与技能一起上，敌人的英雄一死他的那些杂兵就岌岌可危了。若敌人使用游击战术的话，阵型就应该分散开，利用远程火力的漫射来尽可能大的杀伤敌人。一个强攻队中绝对少不了像弩车这样的攻城武器，这样的话拆敌人的建筑的时候将更快更便捷，从而减轻你的常规部队的压力。在对战的任何时候，身上一定要揣上个驱散法杖，这样的话就会将敌人的强力技能的威胁减小到最低。战场上是千钧一发的，若己方拣到一个对方的破绽，那就是敌人的死期，反之亦然。若你发现敌人的兵势过大的话还是逃吧！没有人笑话你是懦夫的，最重要的是保存自己实力。



奥义之九

还记得“驱狼吞虎”吗？这里可不是幽灵狼，指的是“借刀杀人”这一计，自己MF的时候，那些红龙啦石头人啦，见到敌人的部队在附近就将这些中立怪物引到他们旁边（有可能不跟来，那样的就杀！），之后就用我们在网游里练就的乾坤挪移大法，绕着敌人转圈，怪物的智商有限，很快就会攻击这些无辜的家伙了。自己在此时当然也要混水摸鱼啦！点他们的英雄！我想在这样的双重攻击下，敌人一定很难受吧，无论他选择的是跑还是飞对于你都有益无害，若他的英雄一不小心挂了，那就恭喜你，你至少让他损失了几百金币（复活）和最宝贵的时间。若是多对多的战斗，那你就要多加挑拨了，要清楚：“鹬蚌相争，渔翁得利”，在敌人斗的两败俱伤的时候再收拾他们也不迟，若你在战斗中看到有人想混水摸鱼的话，一个字：逃！不要给敌人任何可趁之机。







奥义之八 诡流

料敌机先，以敌人的不方便给自己方便。加强侦察和骚扰，坚持敌进我退，敌退我进的原则。若你事先发现敌人的基地，那就暴兵吧！不过不是进攻敌人，而是躲在敌人基地附近非必经之道上，若敌人大部队出动去MF，算准时间，在他们MF的时候冲入他们的基地，力求多杀他们的农民和重要建筑，即使敌人能够果断的回来，也会对他的基地造成严重的损失和心理上的压力，在这个时间差上自己无论在经济军事还是科技都会领先一筹，之前暴兵产生的副作用也可以忽略。若在早期与敌人的英雄短兵相接，我们就用大量的廉价杂兵将其团团围住，然后各兵种集群攻击，这样除非他使用回城，否则在这样的情况下有死无生！



结束语

皮斯坦我写到这里，总算是长吁一口气，不是为了文章的完成而庆幸，而是对自己的战术思想还能表达出来感到高兴。希望拙作能够起到抛砖引玉的作用，让更多的人了解“魔兽”，喜欢“魔兽”。因为个人经验有限，文章中难免有些瑕疵，也请诸位多多担待，不要拿砖头拍我！







《网游福布斯》这个栏目今天第一次和大家见面，大家可要多多捧场哦！细心的读者可能会发现，似乎在哪里见过这个栏目？没错没错，鉴于《游戏吧》里这个栏目过于火热，阿软的小编们憋不住了，于是老编发话，硬是把哟哟我拉了过来，非要和那边的主持这个栏目的钱掌柜抗衡一下，这下可好，不但辛苦了哟哟我，还得罪了钱掌柜，这叫我今后怎么做人嘛……





有这么一群人，他们向往自由，充满激情，穿的是全身极品，仓库里囤积的除了无数的金条还是极品，直到有一天连小号的仓库也放不下了，他们会和你说"兄弟，缺不缺钱，我的钱实在是太多了，连小号的仓库都放满了"。他们可能在服务器里声名远扬，威震四方甚至号令天下，这样的人怎能不让其他玩家眼红和心跳；他们也可能独行天下，浪迹天涯，没有人知道他的名字，没有人知道他经常出没的地方，他们远离尘世，远离江湖纷争，但是只要是他出现，必定扭转乾坤，声名雀起。

他们到底有多少钱，到底有什么极品，他们有着什么样与众不同的经历？这里给你一一揭开他们的谜底，让你看个清清楚楚，明明白白，透透彻彻，敢与他们比试吗？如果你觉得自己更有实力，他们的财富只是小儿科，那你就立刻来这里挑战吧！

谁说公主就不爱赚钱

网名	飘飘公主
职业	法师
等级	89
区服	《科隆》上海区
拥有资产	5500万，数套100级以上各职业绿色套装，两把蓝剑，全服唯一最高SP的雷杖，两套女神套装，无数极品首饰。



打造精品品牌的发家历程

飘飘公主是个很有个性的小MM，虽然脾气不好又特别任性，让人一看就是个小公主的架势，但同时也很要强而独立，很会动脑子思考有自己的想法和判断力。飘飘玩《科隆》一大特色就是不喜欢练级和PK，喜欢打宝和做生意赚钱，然后买自己喜欢的东西。为了打宝方便，她特意练了法师，因为这个职业相对升级快又很强，所以她非常满意自己对这个职业的选择。而更让人跌破眼镜的是，她打怪运气实在太好了，爆的大部分都是好东西，比如死神戒指，她一共打了八个，其中有六个都是物防8魔抗9价值数百万的顶级极品，另外两个也都是物防5魔防6以上的。飘飘很注意信息的收集，由于事前对《科隆》的物品道具和各种绿色套装做了深入了解，她很明白哪些东西是可以赚大钱，哪些是不值得收藏，而且还专门制作了一份表格，把各级出好东西的怪物出产地完整的整理出来，练级的时候就对号入座的选择打怪地方，又赚经验又赚钱。

在《科隆》卖东西是需要花时间摆地摊的，而地摊每次最多只能放上十样东西，所以每次出售的货物都是经过飘飘再三选择的精品，能入她法眼的东西价格当然不菲，基本上没有低于30万的物品。而她的地摊也一向以不卖新手物品或是普通装备著称，在她看来已经冠上了"每日精品店"的别称自然是不能卖大路货的，虽然是地摊，但也要摆出一个精品地摊的品牌来。

万事讲求品质的她在选择上柜货物时也很有自己的一套见识，别人摆地摊大多都是把最好的东西留下，挑自己不要的东西卖，她却刚好相反，专挑最好的标以高价第一时间就上市了，虽然价高但物有所值，不少和她的，地摊有过交易经历的人都很认同，以至于好几个对她的精品摊有了认识的法师成了固定的回头客，每次见她卖东西都必定是要去捧场的，就算不买也会看看，甚至帮着她向朋友介绍和推荐。这样一来二去，倒给她带来了一个喜欢练级喜欢打宝唯独不喜欢摆摊卖东西的老公。

与极品老公偶结良缘

那是一个90多级的战士，飘飘认识他的时候才60级。那时她正在出售自己打出来的第五枚顶级死神戒指，价格八百万，战士没什么钱打算全部用装备来换的，他领飘飘去看自己的仓库。找出两件杜尔金甲，两根400以上SP的雷杖，一双150以上回避的雷鞋，还有无数的极品小首饰。她当时看呆了，问他为什么不卖掉，他笑着说自己没有时间去摆地摊何况自己也不懂市场行情，所以他买东西都是最原始的以物换物的方式。

"那我做你的经纪人兼代理商吧！"飘飘自告奋勇的说，战士同意了。在遇上飘飘这个精明的女商人之前，战士已经卖了N多的装备进了商店。再后来，他们默认了夫妻的关系，飘飘有了老公做供货源，做生意的劲头更加十足，开始一心一意的盘算起更大的买卖。

为了支持老婆的生意，战士叫上了朋友更加努力的练级打宝，他的库存经过飘飘那间精品店的长期消耗已经快差不多见底了，财富迅速的在夫妻俩手中积累，对于飘飘而言赚钱是乐趣，对于她的老公而言，看老婆赚钱则是另一种乐趣。为了打到更好的东西，飘飘也主动加入了老公的练级团体，不时越级去打BOSS，还把朋友消化不完的库存也接手过来放在自己的精品店中出售。她曾创下过一周内净赚4千万的纪录，还和老公一起打出了两把蓝剑，只是因为蓝剑价格实在太高，摆摊摆了半月都未卖出去，但飘飘坚持不降价打折的原则，最后的解决办法是这两把蓝剑一把她的老公备用，另一把送朋友做礼物，现在这两把蓝剑还躺在飘飘的仓库里呢。飘飘的志向是做上海第一富婆，照这样的速度看来这个目标实现的日子愈来愈近了。



祝福油造就的“神话”

蓝色冰点

网名	蓝色冰点
职业	武士
等级	50
区服	《传奇3》神话一

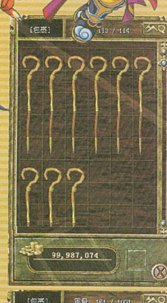
拥有资产 3-4亿传奇币、攻+14流星刀、骑士一对、0-8帝王一对、铁系项链一根、300个祝福油、3把神圣12以上的潘夜无极棍，攻10以上炼狱五把，潘夜命运之刃三把、菜刀两把、封魔刃一把，无数极品和1亿钱的小号一个。

话说这个蓝色冰点是传奇3神话一服里最早出莲月刀法的高级武士之一，也是全服为数不多的几个能凭着自身敏锐前卫的商业意识和精明独到的眼光白手起家的玩家，他是在短短的时间内迅速聚敛起大笔财富的商界奇才，毫不夸张的说，财富位居三甲之列。

除了赚钱厉害外，另外值得一提的还有他的PK技巧，玩武士，单挑四名42级以上的武士杀得别人两挂两逃，自己却只用了一半的红；玩道士，一个人在祖玛七的地牢里玩转“恶之一族”10多人整整五小时，自己毫发无损倒挂掉对方45级以上法师两名，杀飞道士一名，恨得人家发布全服通缉令必欲除之而后快。

蓝色初期本是该服名噪一时的大行会“智融四海”的骨干成员，后来因为行会分裂而远走他方，通过一段时间的自身努力和多日经商积累成为巨富之后，创立上海滩行会开始以PK和买卖为乐。常常凭借雄厚财力垄断部分易耗资源市场，搞独家经营，尤其是神话中期那段时间几乎独霸了全服的祝福油买卖并左右着装备的行情变化。游戏中他虽然富可敌国，出手可以扰乱市场，但为人谦虚低调豪爽仗义，丝毫没有架子也不故作姿态的卖弄财富，对装备也不吝啬，朋友需要只要他有一般都送，没有也借钱给朋友去买，所以在行会中甚得人心。他说他喜欢出人头地的感觉，不管是生活中还是游戏里他都要出人头地，一鸣惊人，而且还要不露声色偃旗息鼓的出人头地，给大伙来个惊喜。





祝福油打造的亿万富翁

玩过传奇3的人都知道传奇系列的游戏规则是只要有钱就是上帝，所以深谙此理的蓝色冰点早早的就参透了世情，以他独到的眼光为自己开拓出一个又一个财源，把握住一次又一次机遇。刚开区那会儿，官方有一个优惠活动就是充卡送祝福油，搭着这股东风之力，蓝色和朋友共花了数千RMB购进了几十张充值卡一下子换得祝福油上百个。因为游戏新开不久，大家级别都不高，而且整天忙于练级建行会，装备一套商店货就足够了，打不了BOSS自然就没什么好武器，何况那时角色自身的等级条件也还没达到可以对武器提出要求的程度，加上官方充值送祝福油的活动使得当时祝福油几乎是人手一瓶，市场需求趋于饱和，令得祝福油的价值根本体现不出来。时值买方市场尚未形成之初，纵使有人出售，开价也基本都在10几万甚至几万上下，与其实际价值相差甚远。蓝色瞅准这机会东拼西凑借了笔钱加上自己的全部积蓄开始以10万/瓶的价格大量吃进囤积。与此同时，因为预期到大规模升级潮的涌现必将伴随着技能的大量需求，他又把收购的目光落在了那些未来极富升值潜力的技能书上。为了节约成本和收集资源，当别人还在为升级而苦苦挣扎在祖玛与潘夜的怪物堆里拼命的时候，他就一个人极富远见卓识的优哉游哉跑去边境和毒蛇的矿洞里与僵尸们为伍了，还自称是“僵尸洞出身的武士”。边境矿洞洞深人稀，怪的刷新快而且多，他在那里一蹲就是一整天，因此熟知了所有高刷新点，而每一层都有刷尸王，这样一天平均要爆七八本技能书出来，转手拿到市场上卖少则十几二十万，多则几十上百万的天价，轻轻松松就赚了个盆满钵满，完成了资本的原始积累。

到大伙的级别都上来后，对装备和武器的要求提高了，身上也积累了一定资金，蓝色就开始高价抛售了，赚取的钱再低价收购一些极品套装和武器以及高级技能书作为投资。为了弥补流动资金的不足，他还利用内测时对地图的熟悉和了解，最先去跳蚤洞淘金，每天稳赚一百万。那时他有五千万的身家，这样的资产在当时的一服绝对是数一数二，一身行者帽骑士炼狱加黑皮靴的极品，利用雄厚的资产和充足的储备他先后两次直接促成了祝福油价格冲高，垄断了市场供应令其价格不断攀升直至200万/瓶的天价。当挂机外挂出来后又第一个开小号挂机挖黑铁批量出售，那时不少人都习惯自己挖黑铁升刀，还没想过利用外挂的地摊功能卖黑铁赚钱，但是级别高了武器多了单靠自己挖肯定满足不了需要，于是财力雄厚的就开始批量收购，蓝色的黑铁兼书籍装备超市顺势推出立即供不应求，一周下来净赚两千万。



哟哟：在传奇3中，近来的武器都是升级好的比较值钱，尤其是极品武器没有升级失败的更是值钱。首饰都是合成好的比较值钱，尤其是有钱人更是天天去收购首饰去升级。除了以上这些物品，许多不能直接用游戏币交易的高级物品，只能用等价物品来交换的。从以下各组近期的交易数据，我们可以看出，目前游戏的交易热点在实用装备和高级极品装备之间，建议大家在处理这部分物品的时候谨慎一些。近来由于大家发现了祈祷套装的超级隐藏属性，于是一直价格攀升，从卖传奇币到现在的一套8000RMB，简直是让人不可思议，但是它的隐藏超级属性实在是太强了，下面我们就来看看近期的物价情况，由于市场时刻风云变换，以下资料可供玩家短期内参考。



	传说6服务器	需求量	交易量	总体走势
诺玛魔杖	2200万	高	供不应求	↑
飞魂	3500万	低	供大于求	↓
阎罗手套	4000万	中	供求平衡	→
怨恨项链	7000万	高	供不应求	→
流星刀	5000万	高	供不应求	↓
潘夜无极棍	1500万	高	供求平衡	→
魔令戒指	5000万	中	供求平衡	↓
魔令项链	500万	中	供求平衡	→
无机棍	12000万	高	供求平衡	↓
潘夜血印	700万	低	供大于求	↓
追魂项链	500万	中	供求平衡	↑
雷神戒指	550万	低	供大于求	↑
灵魂项链	800万	中	供求平衡	↑
润神戒指	600万	高	供求平衡	↑
帝王戒指	900万	高	供不应求	↑
追风项链	500万	中	供求平衡	↑
龙之手镯	6000万	中	供求平衡	↓

战士武器

沃玛修罗：30W　诺玛修罗：40W
双刃剑：50W　命运之刃：100W
元素11以上的能卖好价钱
炼狱：450W左右，改版后新出的没以前多了，价钱微涨中
潘夜命运：1000W左右，潘夜命运比命运好看，升元素的价格更贵点
井中月：700W，曾经是贵族的象征，现在也算是普通装备了，练级的武器
裁决之杖：1亿RMB400　祖玛裁决:6000W　旋风流星刀:5000W
霹雷：RMB1200　屠龙：RBM1500　破山剑：RMB2000

战士首饰

阎罗：4000W　英雄：6500W　骑士：5000W或换装备
龙戒+1：30W　龙戒+2：300W　龙戒+3：1800W
红叶血环：100W　力量：120W　帝王戒指：900W
紫金环：RMB600　武圣之戒：RMB800　六棱戒：RMB700
青摇戒指：5000W或RMB600　莲丸戒指：5000W或RMB600
勇士+1：30W　勇士+2：300W　勇士+3：2000W
绿色项链：3500W　破坏项链：任务出了不少，7000W
铁系项链：没有见卖　流星项链：没有见卖　毁灭项链：RMB 800
追风项链：500W左右　气血项链：RMB500

法师武器

沃玛偃月：50W　魔杖：150W
诺玛魔杖：全新2200w以上，绝版了，价格看涨
升得好的贵；血饮：450W，全新的听少，元素多的值钱；
潘夜血饮：700W　骨玉权杖：8000W
飞魂魔刃：3500W，升级10以上的贵点
嗜魂法杖：RMB1500，据说任务可得，不过现在好像很少给的

法师首饰

龙之手镯：6000W　毁灭手镯：9800W
紫碧落：120W　雷神戒指：550W (
七彩金环：大连有位同志高喊卖RMB，只闻其声，没见其人
石榴戒指：5000W　神谕项链：3000W
恶魔铃铛：RMB900左右。不知道暗藏属性+3雷是不是真的
昏暗封印：RMB900　追魂项链：500W左右
2-7追魂项链：1500W

道士武器

银蛇：100W
诅咒银蛇：全新1800w以上，绝版，价格看涨
潘夜无机：1500W以上，升得好的价格看涨
无名刀：300W　无机棍：RMB650　封魔剑：3500W
龙纹剑：RMB1200以上　逍遥扇：RMB1500以上；

道士首饰

泰坦：100W，现在多了，而且也没什么用，有实力的都戴润神了
心灵手镯：6000W以上　遗魂+2：100W　遗魂+：450W
润神戒指：600W　魔灵戒指：5000W左右
魔令项链：500W左右，数量很多
怨恨项链：7000W　猫眼：3000W

石器时代ON LINE

想必现在大家应该已经可以从各种渠道或多或少的了解了一点关于台湾石器7.5测试的消息，而一代宠二转，白虎开放技能，黄金幼龙的领取和人物六转的开放是不是很让大家欣喜呢？也许7.5会成为石器时代的救命稻草哦。（参考日期：2004.7.15）

装备和道具

现在的7.0服务器中道具以各类技能罐头销售最为火暴，巨毒罐头90-100，净化罐头200-250，铁壁罐头30左右，狮子任务而开放的各种职业的二级装备需求量也很大，但由于这三套装备属性极佳，而且获得方式不易，故拥有的人一般都视为PK圣品。天狼，梦魔，青藤装备已经被炒到了50元甚至更高的价位，可以说是让人咋舌，而也可以从另一个方面反应出这三套装备的受欢迎程度。

中国网通一：

湛蓝防御套装（满蓝宝石的湛蓝兜和湛蓝铠）	RMB45
岚黄防具套装（满黄宝石的岚黄兜和岚黄铠）	RMB 40
苍绿防具套装（满绿宝石的苍绿兜和苍绿铠）	RMB 40
焰红攻击套装（满红宝石的焰红兜，焰红铠，焰红斧）	RMB 85
魔法戒指 RMB 20　空兜(铠)	RMB 10

原造型宠：骑宠的价格由于来源稳定可靠，故依然保持了平稳的走势。

中国网通1：

128转红暴 1505 339 246 233 6.19 50RMB (高敏)

140转蓝龙 1719 379 243 231 5.91 50RMB

140转红暴 1577 356 266 260（极品敏暴）成长6.12 80RMB

140转金飞 1704 332 258 264 成长：5.96（极品血） 80RMB

融合宠

现在似乎撕裂2的作用在PK中越来越重要，而狂暴攻击反而作用逐渐减弱，但是从大GP价格的持续坚挺就可以看出狂暴宠在人们心目中的地位丝毫没有受到威胁，狂暴撕裂2的宠物成为狂暴宠中销量最好的品种。

中国网通一：

140火海马 1661 444 267 263 6.78 250 RMB (狂暴撕裂2)

132火海马 1650 411 264 255 6.85 250 RMB (狂暴撕裂2)

火海球 140 1850 386 288 284（沉默，回避，落马） 270RMB

火海球 140 1876 356 305 274（沉默，回避，落马） 270RMB

火海马 140 1837 358 281 322（沉默，回避，落马） 330RMB

首都热线二：

风海胆：120级1567 295 205 320 6.6（沉默，闪避，落马）230 RMB

风熊： 120级1437 370 266 238 7.0（狂暴十段） 200 RMB

140级加雷1775 392 280 319 成长6.89 技能：落马狂乱 150RMB

140级水熊1722 443 283 263 成长6.85 技能：10段 250RMB



双子星系最新报价

（参考日期：2004.7.15）

最近可能是因为学生们都开始放暑假了吧，大家开始可以有大量的空余时间支配，游戏的平时在线人数也是明显回升。这时候官方也迅速的开放了几个任务来保持人气，最近的不可思议任务的奖励“不可思议的腿骨”由于可以按比例提升敏捷的特效，也成为了新的热门商品。

在打任务的同时，官方也有一个“魔力缤纷色彩任你挑”的活动，可以在一些特定的怪或BOSS战后得到指定颜色的卡片，收集数张指定颜色卡片可以换取一项特别的奖励。其中的珊瑚奖由于可以得到技能屋入场券，所以很受一些高等级传教、驯兽、忍者的欢迎，这批就职时间较早的玩家由于当时的认识不够，普遍没有学习洁净魔法，所以有了一个弥补的机会。由于卡片得到几率很小，所以很多人选择了收购的方式，价格通常开的很高。

暑假到来，每年一次的官方暑假PK大赛又开始紧锣密鼓的筹备了，玩家们自然也是斗志满满的。官方PK赛可是重大项目，装备、宠物无不精益求精，星系内的高等级人物无不在极尽全力的搜罗一切最好的装备、首饰、宠物，所以一些顶级的物品价格也有所上扬 。

下面就带大家来看看北一双子星系的最新物价行情。

装备类

基于以上提到的官方PK比赛的理由，一些高级的能力极品的装备价格有所上涨。中低等练级装备基本没有什么变化。

物品名称	价格
10A黄昏帽	8000～10000
10A摘星弓+332	100000
8石榴水龙袍	100000
8骑水龙衣	200000
8骑水龙鞋	70000
9A圣袍	20000
8紫水龙靴	70000
8骑博留盖尔头盔	50000～60000
9B灵魂之弓	30000～40000
8骑9B火龙盾牌	90000
8B野兽铠甲	45000
8骑9B亡灵铠甲	80000～120000
5A蓝徽章之帽	1500
7B骨衣	2000～4000

原料类

要得到JP装备，最好的办法当然还是准备大量原料自己找人加工冲极品，这点很明显的，最近明显多了不少求购10矿10木的收购帖子。

10矿还是紧俏货色，一组10矿需要耗费大量时间导致了市场上供不应求，不过价格还是抬不上去，一般在7～8万一组。

物品名称	价格
铜条	1000～1200/组
铁条	1300/组
幻钢	4000～4500/组
勒格耐席姆	30000/组
奥利哈钢	70000～80000/组
朴	500/组
丝柏	2500/组
梣	7500/组

料理药剂类

由于数个新任务的开放，所以打王时常用到的400血药还是最好销的。料理方面最近的锅子价格似乎有点上涨，可能是需求的人过多导致的。

物品名称	价格
法面	1200/组
5A汉堡	2500/组
6B寿喜锅	3000～3300/组
7B泡菜饭	3500/组
水龙药	4500/组
400血药	1500/组
1000血药	15000/组

宠物类

虽然开了数个新任务，不过没有新种类的宠物开放，市场上的主要交易宠物还是部分较为常见的经典宠物，如鬼灵、螳螂之类。

宠物名称	五围	价格
57级掉1血1攻+敏死灰	1095.1007.358.236.336	85万（出售价）
72级掉1防赤目螳螂	1287.1230.651.300.266	170万（出售价）
1级掉2档攻杀人螳螂	96.97.47.39.34	30万（出售价）
2档致命螳螂	103.86.48.38.35	30万（出售价）
掉2档鬼灵	84.124.37.41.33	150万（出售价）
银怪	88.92.42.53.29	300万（出售价）
阴影	一般能力	150万

杂物道具类

最大的热门商品就是“魔力缤纷色彩任你挑”活动中的彩色卡片了，其中青色的卡片由于几种大奖组合都需要，所以价格最高；其他几种按得到的难度依次降低。

物品名称	价格
白卡、灰卡	1000/张
紫卡、黑卡	1500/张
青卡	50万
蓝卡	30万
绿卡	10万
8级骑士宝石	25000/个
Q零件	150万
黑钥匙	8000/把
钢骑之矿	2500/个
魔族水晶	3500/个

WCG 2004
WORLD CYBER GAMES



WORLD CYBER GAMES

直击WCG2004中国区总决赛

哟哟：7月16日，WCG2004（World Cyber Games2004）中国区总决赛在北京奥体中心拉开帷幕。在总决赛的这三天里，汇聚了来自全国各地近600多名CS、魔兽、星际、FIFA和虚幻竞技场（UT）等5个项目的顶尖高手，为了电子竞技的精神，为了争取至高无上的荣耀，也为了前往美国的WCG总决赛入场券，进行最后的决战，为炎炎夏日的北京带来了不少清新的活力。



本次WCG中国区总决赛分设的几个项目中，CS、魔兽、星际、FIFA都是所有玩家非常熟悉的，UT作为继前几年传统的Quake3项目之后涌现的又一第一人称射击类竞技项目，也在短时间内在国内玩家得到了广泛普及。此次赛事报名人数达到了前所未有的6800多人，由于组织方考虑到参赛者众多，分赛区城市由去年的12个增加到今年的15个。经过了近一个多月的鏖战，各地区分别决出了CS和魔兽争霸两个项目的优秀选手，加上FIFA2004、星际争霸以及UT决出的选手共计15名获胜者将组队去往10月在美国旧金山参加世界总决赛。与以往历届WCG总决赛不同的是，本次总决赛地点定在了远在大西洋彼岸的美国，而中国区的最终15人在各比赛项目名额具体分配为：CS项目一支队伍（5人），魔兽、星际争霸以及FIFA2004项目各3人（即冠亚季军），UT项目1人。

小编我这几天真是马不停蹄，日夜兼程奔赴赛事现场，记录了整个WCG中国区总决赛的全部过程，其中不少赛事均激烈异常可圈可点，下面就为大家献上这道刚出炉的完美大餐。

WCG赛事背景

WCG（世界电子竞技大赛）是世界游戏文化领域的年度盛会，由韩国三星电子冠名赞助，自2000年创办以来，每年都吸引了越来越多的国家和选手参入其中。迄今为止，今年的这次WCG电子竞技盛会已经是第五届，同时也是WCG进入中国的第四个年头，在这短短的几年里，WCG已经在中国逐渐建立起良好的口碑，被广大玩家普遍认同为通向世界电子竞技运动的必由之路。在WCG2003上，中国代表团取得了中国电子竞技的历史性突破，郭斌在魔兽3项目中获得亚军，CS中的Devil-U战队挺进8强，而在彩虹冒险这个项目里，中国获得了一银一铜的好成绩，中国选手凭借在该赛事上不懈努力与出色发挥，使得中国电子竞技事业在世界的舞台上占有了一席之地。



门口的路牌

在开幕式的第一天大早，小编我匆忙拿着相机背着挎包火速赶往现场，为的是抢占个先机。而由于比赛场地处在奥体中心羽毛球馆，与编辑部相距甚远，在一路颠簸1小时60分钟之后，终于顺利到达目的地，掏出手表一看时间，离9点的开幕已经过去20分钟有余……大汗淋淋中冲进羽毛球馆，谁知途中走廊过道七拐八弯，幸好一路有路标指引，小编我幸免于迷路。看，这就是硕大的路牌，到了这里还会迷路才怪。

正好赶上的街舞表演

一路小跑冲到赛事现场，伴随着节奏感及音量极强的动感音乐，此时前方舞台上一帮俊男（没有靓女-_-）正表演着酷酷的街舞，好舞之人的小编当然也不会错过这个好机会，随手抓拍了几张，留做纪念。

跳街舞的俊男们下台之后，总决赛的分组抽签正式开始，此时开台的所有目光都集中在场地中央的大屏幕，也有不少选手和火热的玩家冲到了抽签台的附近，将抽签处围了个严实。小编我当然是瞬间拍马赶到，抢占了一个十分有利的位置。

利用在前面拍照的间隙，我发现了在场边游荡的8da.2k（郭斌）以及YolinY.suho（苏昊），他们在场边和其他魔兽选手和玩家欢快的交流，看来都是圈里人，大家都很熟。



比赛场地的抽签



WCG CS篇

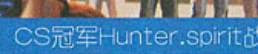


抽签的礼仪MM

小编我对CS情有独钟，当然是紧盯着分组抽签的大牌，当在场观众看到来自南京赛区的Su.Z和成都赛区的Su.z-U同分在A组的时候，不由的响起一阵嘘声和议论，同门师兄之间的过早遭遇，必将上演一场龙虎斗。

此次CS项目无可厚非的采用的是1.6的版本（如今1.6已经成为赛事的主流，看来大家要想跟上潮流，还得多去玩玩CS1.6才是^），其中选用了封尘已久的AZTEC地图，大家都知道，曾经在1.5版中做过一段时间比赛用图的AZTEC由于平衡性问题而在近期较长一段时间的赛事里都没有





CS冠军Hunter.spirit战队

CS亚军Star.ex战队

入选，而在1.6版CS中由于对AZTEC部分细节的修改，使得T较以往更为有利，也使双方平衡性得到保障，这次WCG也成为在国内赛事中第一次恢复这张大家熟悉地图的赛事。其中整个赛事的CS败者组决赛SU.Z和WonFly.XUNJIE的对决就在这张图上上演，在上半场双方6：6平分秋色的情况下，下半场SU.Z以12：6一直领先而WonFly.XUNJIE又以一个连续的5局连胜几乎将双方拉到同一起跑线，在经历了你来我往的较量之后，最终经验老到的SU.Z艰难的以13：11的比分获得了败者组的赢家，给大家上演了久违的“阿兹台克”之战。


CS季军SU.Z战队

决赛由来自广州的Star.ex和来自北京的Hunter.Spirit战队在inferno这张图中上演，开场前Star.ex队员的集体拍掌大吼给人感觉了一种非常生猛的气势，而Hunter在开场前似乎显得比较平静。当场上的一名处在经济局的T以glock手枪2秒内连续3个Headshot爆了3个CT的脑袋的时候，场上场下一片沸腾。上半场Star.ex以7：5比分领先，下半场稍作调整的Hunter.Spirit一路扳回比分，最终Hunter.Spirit以13：8的比分夺取了CS项目中国区的总冠军。前面提到的Su.z依靠队员的出色发挥也拿到了第3名的好成绩。


决赛中的Star.ex战队

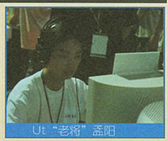

颁奖仪式上的cs三甲

WCG 魔兽篇

在魔兽项目中，上届获得世界总决赛亚军的郭斌在比赛中的过早淘汰，让人们对这位“重庆小王”报以不少的惋惜。而一个月前刚获得ESWC中国区魔兽冠军的xiaoT孙力伟在比赛中状态也不是特别理想，虽然进入4强，但是惜败于最终获得亚军的YolinY.Sky李晓峰。夺冠热门的YolinY.suho苏昊则是一路过关斩将，获得胜者组冠军之后顺利挺进最终决赛，在与同门队友YolinY.Sky的激烈交锋之后，不负众望夺取了WCG中国区魔兽项目的总冠军。


颁奖仪式上的suho


FIFA三杰


Ut“老将”孟阳

WCG 星际争霸篇

老牌竞技项目星际争霸依然是人气不减当年，现场大屏直播赛事的时候，场下观众依旧目光凝聚，并且对于场上选手每次精彩的表现报以热烈的掌声。选手们纷纷认为此次是星际项目新人辈出，没想到有这么多年历史的星际还能够吸引如今这么多年轻的一代。

前WCG星际冠军马天元和韦奇迪相继被淘汰，作为WCG2002中国区总冠军的何克也没能走的太远，只有上届WCG中国区冠军Hunter.PJ沙俊春一路过关斩将，在Gorky Park这张地图上击败了著名人族高手何葆青，首先获得胜者组冠军，之后在决赛中迎战败者组冠军[S.top]cou刘强，不过同样是在Gorky Park这张图上，沙俊春在先失一局的情况下，在第二张图KOS和刘强上演了一出Zerg对抗Protoss的好戏，最终沙俊春凭借大赛经验以及娴熟的操作技巧战胜对手，摘取星际项目的桂冠，而位居第三的是号称中国“第一Z”的WYW王恩平。


沙俊春获得星际项目冠军

WCG FIFA2004和UT2004

这两个项目有一个巧合，就是比赛用的版本都是2004，因此小编我把它们列在一起，相互之间也好有个照应啦。

上届WCG冠军李君本次比赛没能进入最终决赛，获得了该项目的季军，不过这丝毫不会影响他去旧金山参加总决赛的资格。在FIFA2004决赛中，来自上海的选手杨正在90分钟内以2：1击败程楠，获得FIFA2004项目的冠军，巧合的是当时决赛的两位选手使用的都是法国队，看来法国队在本届欧洲杯上不尽人意的表现并没有影响选手对法国队的支持。

在UT项目中，依旧是Hunter.Rocketboy孟阳一枝独秀，冠亚军决赛中孟阳以27:7的大比分战胜X5.Copycat徐婧恺，获得UT项目唯一赴美参赛资格，而X5.Copycat的同门师兄X5.Leon陈正□获得了UT项目的季军，看来孟兄占据UT老大的地位已经好多年。





哟哟：全部比赛结束后，著名歌手黄征拍马赶来，上台为大家演唱了一首《奔跑》，歌手青绿色的衬衫体现出这次WCG赛事的青春和活力，此后三星电子、八亿时空、骏德酒业等赛事主办和协办方分别上台给获奖选手颁奖，看着各位选手脸上兴奋与喜悦的表情，小编我不知不觉发现肚子已经开始乱叫，已经是下午4点，自己的午饭还没有吃……

绝对动漫零距离2004

火热夏日，赤日炎炎，擎擎车在办公室里浏览着近期的动漫游活动资讯，果然，查阅到一条比赤日更加“炎炎”的消息：

“经中华人民共和国文化部批准，国内规模最大、级别最高的‘2004亚洲动漫作品巡展’继2003年10月在上海成功举办之后，即将在2004年7—8月间于北京拉开帷幕,并在北京、南京、广州、上海四城市巡回展出，明年更将进一步扩大到全国10到15个大中型城市。

近十家代表亚洲最高动画漫画水准的机构和组织，共同推出这一国家级的动漫饕餮大餐。动漫展不再只是单纯的去看动画漫画，它已经演变成为青少年的嘉年华会。今年的‘2004亚洲动漫作品巡展’届时将有几十万观众亲临现场，真正感受卡通动漫带来的不可阻挡之热力。

预计四个城市的巡展共计50万参观人次。”

——单是看到第一段令人目眩的“最……最……亚洲……”等字眼，擎擎车这个动漫迷就按捺不住了！于是，不顾展期大风大雨的侵袭（唉~~~那几天北京气候真是差啊），直奔展馆，为大家带来了如下直击。

目击一 官方展区“地大物博”

坦白地讲，这次展览并未出现想象中的“人头攒动，群情激昂”的场面（COSPLAY区除外），但是也正因为如此，没有人群遮挡视线，庞大的展台展位就一目了然地呈现在游客面前。官方的产品，真是丰富啊！



↑最大的展位，应该算是高达的展区，单是四角的超大的高达模型，就气派非凡，这些展位不仅买卖高达周边产品，还卖一些其它日本的动漫小玩意~

↑这个展位是谁家的？已经记不清楚了，但是印象很深刻，因为那些小丸子啊、波力波力真是好可爱啊！无数MM到了这里就走不动道了~

↑这个展位，擎擎车不说，大家认的出来吗——它是暴雪家的地段。玩家里很流行的一句话是“暴雪出品，必属精品”，暴雪的游戏如此，做起别的生意来也是如此，那个《指环王》里的格鲁姆模型，做的多逼真啊！

↑除了商家，一些机构和媒体也出了自己的展台。



目击二 社团展位"短小精干"

比起官方雄厚的经济背景，社团的展位自然是不可同日而语，可是别小看这些小展位，它们各自鲜明突出的特色，吸引的参观者只比官方多，不比官方少，一些自制的小玩意，精美的挂画，大多都达到供不应求的程度，看来"麻雀虽小，五脏俱全"啊！

社团展位的火暴，煞是给官方很好地上了一课——来自动漫迷中间的东西，才是最贴近动漫迷真正喜欢的啊，还是漫友们自己最了解自己！



穆逢春的圣斗士同人挂画系列，虽然人物都已经唯美变形到了完全不像原著的程度，但其精美绝伦不可否认。大挂画已经卖到了100元/张的高价，依旧被圣迷抢购一空。



有的社团成员很大胆自信地把自己的COSPLAY照片作为展品。



COSPLAY火暴，和它沾边的东西就火暴，这些卖COS道具以及周边小玩意的摊位，生意始终很好。

这是另外一个圣斗士社团的展位，桌子上贩卖的美工小制品都是网络社区内网友自己绘制的。负责管理展位的MM"W2"很敬业，不厌其烦地为参观者介绍每样物品，他们的名字叫"天马梦想"，在网络上一搜索，就很轻松地查到了。

目击三 展出作品"百花齐放"

也许，本次报道从展位说起的行文结构并不恰当，因为优秀漫画原创作品的展示，才是巡展真正要呈现的重头所在。

来到展会以后，擎擎车一直在质疑展会广告标榜的"最高动漫水准"这个概念，而在看过了展会作品以后，我终于认可了这种说法。作品百花齐放，百家争鸣的画风以及巧夺天工的画技，深深地令擎擎车叹服。



这可不是赵薇的古装照，这是平凡淑芬的一件精美手绘原画展品。



《雪椰》，不知道还有多少老漫迷记得当初《画王》连载的国人第一部长篇新漫画作品。

目击四 COSPLAY——永远最火暴的焦点

其实，在展会上，最抢眼的不是"地大物博"的官方展区，也不是"短小精干"的社团摊位，尽管展出的漫画原创作品都非常精美，但是曲高和寡，除了一些资深美术爱好者和擎擎车这样的记者忙不叠地为展品拍照，一般的游客基本上就是匆匆地浏览而过……那么青少年动漫迷都哪里去了呢？COSPLAY表演区给出了答案。

这里，永远是人头攒动，这里，擎擎车永远挤不到前面，COSER一出场，就伴随着无数尖叫，一谢幕，就立刻围上N多要求照相的游人。

任凭擎擎车怎么描述得天花乱坠，也不足以形容台前的亢奋场面，还是看照片吧-_-|||……



这个埃及艳后的"'波'大精深"引来了在场无数男同胞的眼球，也引来了无数的尖叫，事后要求合影的观众络绎不绝，看来"以瘦为美"的时代又要过去了。（小编评：幸亏当时李大嘴没在场，不然一定吐血斗升而亡……）



有限的场地，却永远座无虚席。



好了，版面有限，到了该说再见的时候了。

北京站的巡展，似乎不像宣传里的那么火暴——也许因为天公不做美吧（擎擎车再度深深拜服吵作的力量）。不过……毕竟是号称"国内规模最大、级别最高的"动漫大会，也许实力显示在后面也说不定。至少，擎擎车我看好上海站的表现。回想去年上海动漫大会的盛况，真是令人无限回味。身在上海或者8月中旬有机会去上海的朋友们，一定不要错过。

本期北京站的报道，就说这么多了，不过瘾不尽兴不要怪我，万事开头难，作为第一站的北京的状况，真的也就这个样子了。北京——希望我们下次做得更好！

单机游戏，曙光在前！

——游戏之星总经理傅世华访谈

近几年来网络游戏在我国大热，其中一个显而易见的后果就是：让以前红透半边天的电脑单机游戏市场萎缩到了一个相当狭小的程度。目前国内还在坚持制作单机游戏的厂商屈指可数：位于宝岛的大宇、宇峻、奥汀，内地则只有目标软件硕果仅存（现在的金山西山居也已经转移到ONLINE阵地。其实如果时间向前再推一年，那么还可以算上有台资背景的新瑞狮，它可以说是惟一一个只制作单机游戏的游戏公司，但现实的残酷让它在去年从我们的视线里消失了）。因为上游产品供应的“准断档”，使得单机游戏代理公司的日子也很不好过，在这种大环境下看来，风光一时的知名单机游戏代理公司——天人互动的倒掉就并非偶然的突发事件。

就在这个大多数人对单机游戏关注越来越少的日子里，今年4月，一家全新的单机游戏代理公司——游戏之星成立了。从公司成立以来，它一直在比较低调地做事情。但消息灵通的小编早得到“线报”：游戏之星的第一个合作伙伴是国际大厂EA，而由其代理的《FIFA2004》、《指环王》两款产品也已经上市。另据消息称：该公司已经与育碧、光荣等世界级大游戏公司进行接触，简体中文版的《分裂细胞》、《孤岛惊魂》、《太阁立志传》……光是想想这些可能会摆上货架的产品就让小编我眼红心热啊！怀着对这个公司的好奇，笑笑在一个下午走进游戏之星，对北京游戏之星软件有限公司总经理傅世华进行了一次采访。

傅先生曾在另一家著名单机游戏代理公司——寰宇之星有过多年的任职经验，谈到单机游戏这个话题，可以感觉到他对之有着异乎寻常的信心，而在采访过程中他不时会冒出的一些惊人之语更是让人印象深刻，下面就让我们一同感受这些观点。

【“中国的玩家是最值得尊敬的！”】

有人说，在美国，一款电脑单机游戏要卖40－50美元，而国内同一款游戏只要大约同等数额的人民币，由此他们认为，中国玩家占了很大便宜。但事实是怎么样的呢？这四五十美元只占他们平均月收入2%左右，而这个比例，在国内要翻一两倍，甚至更多。据此，傅先生得出了这样的观点：“能拿出这么多的钱出来买正版游戏的玩家，本身就说明了他们对游戏的热爱，因此，中国的玩家是最值得尊敬的一群人。”

【“目前单机游戏已经到达谷底。”】

在篇首我们提到现在国内单机游戏市场的惨淡状况，傅先生认为这虽然是现实情况，但并不正常。“其实国内单机游戏的玩家群体是非常大的，我们就是看准这一点才进入这个市场。现在网络游戏很火，但要看到它的功能只是搭建一个人们交流的平台和环境。如果真正从游戏本身的娱乐性、艺术性来讲，像剧情、画面、声光效果等等方面，网络游戏是远远比不上单机游戏的。”由于商业原因等方面的考虑，现在国内制作单机游戏的游戏公司很少了，但这并不能说明单机游戏玩家没有了，他们这部分人的需求，就是游戏之星这种公司的机会。“我可以说，单机游戏市场现在已经到了谷底，它的反弹是必然的。”



【“单机游戏代理要做好七件事。”】

傅先生认为代理一款成功的正版游戏首先要做好以下几点：把最好的产品在最好的档期，通过最好的通路和最好的宣传，以最好的价格放到位置最好的货架上，而且还要提供最好的售前售后服务。中国的市场很大，也许日本10年达到的现在这种效果我们要20年，但傅先生相信，只要做到以上几点，然后经销商再做得好一些，战胜盗版并非是无妄之谈。

【“从某种意义上讲，电子游戏就是电子海洛因！”】



虽然现在整个社会对电子游戏及游戏产业的看法已经日趋理性和宽容，比如政府对游戏产业的态度从抵制到默认再到鼓励发展就是一个明证，但负面影响一直阻碍着这个新兴行业的健康成长。屡屡见诸各媒体的负面新闻让它一直难以得到主流的承认，社会形象自然不会好到哪里去。傅先生坦承，他本人玩电子游戏的历史已经有26年，因为沉迷游戏而耽误的时光竟有十几年之多，在二十几岁的时候，还只是在酒店做门童，“只是后来运气很好，加上又付出了比常人多得多的努力，才能够翻身。”因此他在这个问题上自认比较有发言权，“电子游戏其实只是娱乐方式的一种，我们要学会像看其他的娱乐方式（比如卡拉OK、跳舞等）那样正确地看待它。适度游戏，能够开发智力，锻炼脑部的平衡能力，实在是有说不完的好处，但超过了这个度，从某种意义上讲，那说它是‘电子海洛因’一点也不为过！”

Cs菜鸟扔雷技巧必备

DUST2篇

哟哟：最近很多读者反应说非常想在武道馆里多了解一些CS里的个人技巧之类的东东，这样一来，自己可以偷学回家，然后在朋友和同学之间表现一番，那样被大家崇拜和羡慕的滋味赶的上大吃一顿满汉全席。从今天起，哟哟在这里将会陆续给大家带来一些个人在单兵作战时比较管用的技巧，希望对雷的用法不是很熟悉的读者能够受用终身，哈哈，今天是菜鸟学堂第一课。

雷，又称手雷，在三种雷中，大家使用最多的应该就算那个炸雷了。大家在网吧或者浩方之类游戏平台玩的时候，只要自己买玩枪和甲之后，如果还有钱富余的话，都会B84一下。不过很多人买了雷之后往往是跟在大部队后面一阵小跑，刀、雷、刀、雷的切换，作T的在快到A门的时候娴熟的切换到雷，然后顺势一扔了事，然后活蹦乱跳的跳出A门，用AK四射，这样一来300大元几乎算是浪费了。关于大家出A门之前干些什么以及出了A门又干什么，这里先暂且不谈，教给大家日后去思考，而今天主要的是介绍在DUST2里大家平时可能比较少使用的扔雷方法，就算是扔给大家一个大补丸吧。

利用斜坡

在CS很多地图中，斜坡对于雷似乎有着比较亲密的关系，往往在很多时候能够起到推波助澜的作用，在DUST2中很明显的一个例子就是B门外的斜坡，从图1中的地方扔雷，可以让雷顺利的飞到B洞门口，在实战中真是百试不爽，并且也方便了大家，而不需要把自己的脑袋暴露出B门的地平线再瞄准B洞口把雷扔出去了。


图1

利用反弹

说到反弹，应该算是手雷的运用中使用频率最高，变化花样最多，也是最常见的制胜法宝，不会用反弹，别人定会说你是白痴……

关于地图中常见的一些反弹点，咱们就不提啦，说几个有价值的。


图2

A平台附近，从A大道图2中的位置扔雷，能够使雷顺利的到达A小道刚上平台的地方（图3），而类似的从图4处利用绿色箱子的反弹，也能达到同样的效果，不论你是做T由A大道进攻对付小道附近的CT，还是CT回防对付小道冲上来的T，都能够起到不错的效果。

同样如果你在CT基地的桥下，打算对付平台和小道附近的敌人，为了避免自己从警家出来而被头顶上小道的敌人空中打击的话，不妨尝试着对着图5中的木箱子这个点把雷扔出去，利用反弹，雷可以顺利的飞到平台靠近小道部分，不过这里对于你的技术含量要求比较高，扔不好就会炸到自己，到时候可就是偷鸡不成反蚀把米了。

箱子一贯扮演着反弹中最好的配角，如果参加奥斯卡评比的话，最佳男配角的奖项有得一搏。（众小编：你怎么知道人家的性别是雄性-_-）这个，这个，因为我们经常把游戏中扮演刚猛坚硬性的角色称为雄性。

在CT方进入B门的这个地方（图6），利用这个箱子可以将雷弹射到小道，这样可以比较方便自己扔雷的时候不需要大幅度的转身。不过这里在方便自我转身的同时还要注意自己的身体不要被自家的雷炸到，不然可就亏了点。

与这里很近的一个地方，如图7，你是不是经常尝试着在洞里朝着小道扔雷而欲给予防守小道的CT以一定打击。不过往往大家由于力量控制不好容易扔的过头到达小道后面的墙上，不如试着朝图中的那个墙面来个弹射，这样就能比较轻松地控制手中的雷落到小道的中部，对于隐藏在小道上的CT打击不小。


图3


图4


图5


图6


图7

闪光弹

闪光弹的作用绝对不能忽视，有的时候买一个闪光弹比你买一个炸雷所起的作用要大的多，因为炸雷一般在对方满血的情况下很少能炸死几个，而闪光弹用好了的话，闪到好几个对手也是常事，能够干掉几个就看你的状态发挥了。举个很多人经常用到的实例，警匪双方往往在小道附近形成一个瓶颈，作T的怕小道过多CT防守而在小道外徘徊，而埋伏在小道里的CT则担心外面的T势力较大而导致双方形成僵持的局面。这个时候CT不妨朝图8的位置扔一颗闪光弹，然后自己迅速闪出小道对付位于小道附近的T，这一招往往对一些缺乏经验的T屡屡奏效。


图8

哟哟：由于篇幅，本次先列举了DUST2里的这么一些有价值的扔雷方法，还有不少内容将在下次再继续奉献给大家，正好菜鸟们可以利用这段时间好好去服务器里练习练习，待到大家练到瓜熟蒂落时，也将是新作与大家见面之时。^^





CS2初探

在7月初的一天，Valve公司在韩国汉城组织了全球首次关于Cs:Source（俗称CS2）的游戏预览活动，之前不少玩家或多或少的都了解到一些关于CS2的消息，同时也非常期待着这个新版本的推出。就在小编们当天还在编辑部里用着CS1.5欢畅互K的时候，幸运的韩国人成为了世界上第一批现场与这款新品亲密接触的观众。

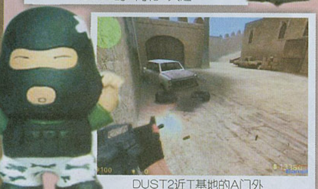
CS2的制作设计者Jess Cliff也出现在了现场，并对游戏做了深入的介绍，会上还邀请了韩国当地的两支CS战队用Cs:source进行了一场表演赛，所表演的地图包括Dust、Dust2还有Aztec。



韩国汉城展会现场

其实在今年5月的2004E3大展上，当时的VALVE公布了其力作半条命2（Half-Life2）的不少资料，让期待已久的fans们似乎看到了一丝曙光，半条命2以其精美的画质表现和对武器细节以及光影效果的刻画，使得人们对“VALVE出品”继续冠以不错的口碑。就在VALVE大张旗鼓宣传其半条命2的时候，就曾携带此次在韩国出现的Cs:Source在展会上露过一小脸，当时声称这是其CS的一个新的衍生产品，除了公布了部分模糊的视频，而对外界透露的其他资料甚少。


DUST2的A门和A大道


DUST2近T基地的A门外

精细的画面场景

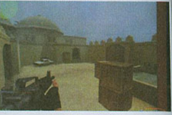
此次Cs:Source由于是采用了Half-Life2的原有引擎，并且在这个基础上采用了更新的图形图象技术，所以游戏展现给我们的画面十分精细，这一点无论从场景、武器还是人物角色的表现上都能够非常明显的体现出来，与CS1.5以及CS1.6相比有着很大幅度的提高。



游戏中菜单界面是半透明的

在韩国展示的视频里，我们看到了大家非常熟悉的Dust、Dust2、Aztec、Italy和Cbble这几张地图的演示。总体来说，每张图的整个结构和框架基本没有变化，不过Dust和Dust2这两张“沙漠”主题的图确实有了沙漠的气质，场景看上去非常像一个中东国家的小镇，而各个建筑的表面似乎是经过沙漠风暴的洗礼而蒙上了一层厚厚的沙土。圆形的房顶，土一般的墙面，在这两个地图中还能够随处可见好几辆报废的白色轿车，这样整个场景更加有了一种战乱后的气氛，不知道是不是游戏的设计者们现在是不是越来越青睐《黑鹰坠落》之类的中东题材战争片。


DUST2的A平台


DUST2的B区


DUST2的T基地

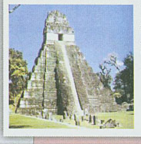
在Aztec这张图里，最的变化就是地面不再那么平整，路面总是此起彼伏，似乎是刚刚经过修整还未完工，其次，大家在这个地图中可以看到一些类似神庙之类的宏伟建筑，据说是因为“Aztec”这个词的本意是代表希腊神话中的一个控制天气的神的名字，设计者在其中添加一些这类尽管也是不负众神所望，不过小编我看来倒觉得更像玛雅文明遗留的金字塔。


这就是传说中的希腊神庙


木桶被枪打翻后，在地上滚动

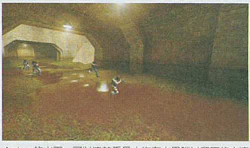
在公布的CS source里还有一个较大亮点，那就是场景中的许多木桶酒桶都能推翻在地上，还能滚动小段距离，一些桌子和椅子也能碰翻，并且依靠你的身体“挪到”其他地方，如果用枪对着油桶射击的话，不仅能使油桶爆炸，还能呈现四处横飞的情况，比较壮观。

小编以为，这样一些细节的出现不仅给玩家们在游戏中带来了不少的乐趣，同时如果在比赛中，还能因此而衍生出不少战术和花样，比如人为地利用这些可以挪动的障碍物制造一些陷阱之类的。


现实中玛雅古文明遗留下来的金字塔

在武器方面，我们没有发现有新武器的出现，这一点不能不说有点遗憾，小编我一直期待每次新版本的推出都有新的武器亮相，要知小编我也是爱枪之人，这次在武器轮廓表现上显得比以往更加圆滑了不少，不过这样一来似乎少了些刚猛和金属的质感。

人物的外型也是大家最关注的方面，总体感觉人物都是勾着脑袋，动作和步伐的表现上显得更加轻盈，行动的时候有点弹性的感觉，人物影子的轮廓以及影子随着光源角度的变化也刻画的非常细致，增添了不少真实感。


Aztec的水下，可以清楚看见人物在水里趟过留下的水迹

这可以称作CS2吗？

据Valve官方介绍，CS source的正式名称由来是因为其游戏引擎采用了Half-Life 2的“Source”引擎，并且正是在“Source”的基础上，由于CS source采用了更新的游戏引擎，几乎可能支持128或256位玩家同时战斗。Valve资深引擎工程师Rick Ellis说道：“新的游戏引擎可以支持最多256位玩家同时游戏（而Half-Life 1最多只支持64位），不过这只是理论值，实际上实现起来是非常困难的，因为处理器的速度和网络的带宽都无法达到，单个服务器也无法处理这么多的数据，不过128位游戏者同时在线实现起来还是相对容易的。”

近日国外的一家著名媒体针对CS source采访了游戏的主设计师Jess Cliff，下面让小编带大家一同来看看这位主设计师又透露了哪些猛料。

记者： CS source的Beta测试版本大概什么时候能够发布？

Jess Cliff： 初步确定在今年夏天稍晚的一些时候，Valve公司将在这段有限的时间里将CS source通过steam平台进行测试。

记者： 玩家们如何能得到CS source的这个测试版本呢？

Jess Cliff： Beta版本将首先向加盟Valve连锁的会员发布，之后再逐渐推广至CS：CZ（零点行动）的用户。我们将会在今年夏天或秋天和Half-Life 2捆绑发售，并在之前将新的视频以及游戏截图带给大家。

记者： CS：source是Counter-Strike 2吗？

Jess Cliff在会上发言

Jess Cliff： 其实不能这么说，CS：source不是Counter-Strike，这只是CS1.6过度到Half-Life 2的一个简单的平台，Valve公司目前还没有给这个CS Source取一个确切的名称，所以现在只暂时叫做“CS source”。

记者： 那么这次的CS source和CS1.6有什么区别？

Jess Cliff： 可以这么说，除了图象技术和效果上，我们在初试公布CS source的时候，没有对游戏中的规则或者游戏方式进行调整和改变。

记者： CS Source是不是和CS1.6有着同样的在线更新系统？假如有的话，在两款产品之间是否有机会兼容。

Jess Cliff： CS Source是基于Half-Life 2（HL2）的引擎基础，而CS 1.6是建立在一个巨大的Quake 1引擎模块之上，由于两者的差别加上网络代码处理的差异，两者不太可能兼容，并且我们目前还不能确定如果CS1.6在游戏内容上有了新的改动和变化，而相同的变化是否会移植到CS Source上。

哟哟：据悉，在这次新游戏首发后，Valve将会添加一些新地图，以充分发挥HL2引擎的性能，而新的CS地图文件会比旧地图大10倍之多。Valve公司还暗示，他们正打算设计一些冒险模式的地图，有冒险精神的玩家千万不要错过。



魔兽争霸1.16战术初探

哟哟：对于1.16平衡性的新改变，许多玩家们都不太适应，尤其是不死族的玩家们，一向胆气足的毁灭者们弱了不少。或许暴雪希望它们能更尽责地完成驱散和克制法师的作用，而不是成为一个不平衡的兵种。前段时间的一场比赛中，对战双方使用的便是1.16版本，一边是来自中国的著名夜精灵选手也是最近中国风头正足Yoliny_suhO，而另一边则是来自韩国的知名BN高手Cherry-Lucifer亚洲战网长期盘踞前20的不死高手之一。双方的操作都非常不错，每次开战的结果都有点儿出乎意料。

海龟图的暗夜对阵不死族的时候并没有优势，原因很简单矿难开。当然也有直接的好处：中立英雄熊猫能很好地对抗不死族凶悍的天地双鬼。醉酒云雾的减速效果对食尸鬼是致命的，而Miss效果对于攻击力高血低的石像鬼来说也同样致命，再加上那一招威力增强天地通吃的喷火，简直是低HP特性不死族的克星。

建筑物摆放技巧

Cherry-Lucifer在10:00的位置建立起不死族的大墓地，而Yoliny_suhO的生命之树则扎根在4:00的位置。很多夜精灵玩家们并不在意建筑物的摆放，事实上，一个好的建筑摆放能充分发挥夜精灵的防守优势。让我们先看一下Yoliny_suhO的建筑物摆放技巧(如图1)，红色的框框是小精灵们安全的栖息地。由于水井的作用早期的DK骚扰时，在死亡缠绕之后不但不能立即补上一刀，而且会马上被井水补满HP。一个纤细的入口让进去的单位有去无回。而蓝色框表示的最近切入口则会被大树们拍打，这无论对于进攻还是撤退来说都是一个很大的障碍。


图1.建筑风格

绕道偷袭

但是很不幸的是，Cherry-Lucifer在打掉门口小龟后迅速绕过3陪的Warden对暗夜精灵的基地来一次突袭(如图2)。这当然是在升级了一个冰塔，并且有足够木材升级基地之后才做的。而suhO由于贪心杀了自己家的一个不死农民，导致Warden晚到战场一步，让对手MF完以后绕路成功。在冰塔的强效减速作用下，一个有着良好操作和建筑风格的玩家不会给一个Warden任何机会杀死农民。而这边则不同，水井再密也不能完全挡住小狗们的进攻，而单兵营跳科技的NE此时仅有两个HT防守，几乎是没有防守能力。不死族将夜精基地的农民杀得只剩一个后扬长而去(如图3)。而追杀死对手一条狗的Warden则被死死围住，被迫回城(如图4)。这对于一个正在升级基地并且打算开矿的NE来说是个致命打击。


图2.绕路

Yoliny_suhO修养了一下的Warden开始了分基地的开辟(如图5)。请所有的不死族玩家注意这个划了红框的时间，无论早期骚扰成功与否，只要造了基地的夜精灵就会在这个时间左右开矿，你需要让狗狗们省一点儿血，少打一滩小怪，而去抓对手MF。可以看见，主基地血红的彻底，如果这一波MF被抓，夜精灵可以直接退出了。

图3.偷袭


图4.围杀

可惜的是Cherry-Lucifer让食尸鬼们伤血太多，用石像鬼侦察到对手的时候Yoliny_suhO已经将主基地和守护古树放下。所以他只能使用几个零散石像

鬼加上幻象权杖复制的DK进行骚扰(如图6)。虽然只有一个HT红血，但是没看清敌情的Suho以为对手后面跟着食尸鬼(晚上视野较小)，所以仓惶退缩分基地，并没有利用


图5.开矿

此时兵力优势消耗对手的石像鬼，4个死亡骑士把他吓进了基地，而那个悲惨的女猎手也没有逃脱被死亡缠绕杀死的命运。


图6.骚扰



新一轮的较量

汇合了新训练的单位，Cherry-Lucifer的石像鬼群们对夜精灵的主基地进行了一波洗劫，划红框处的农民再次被杀个干净(如图7)。石像鬼骚扰的时候，优先攻击血少的小精灵，然后是无装甲的德鲁伊，有时候你去敌人基地会惊喜地发现一些等水喝的受伤单位供你屠杀。而夜精灵玩家们则要注意及时手动释放精灵之火来观察对手的行踪，布置好自己的单位。


图7. 2线骚扰

此时Cherry-Lucifer正在拼命拖时间，DK踩着光环能够从毒镖手下逃脱(如图8)。这时候他需要的仅仅是时间，需要的是3级基地带来的先进科技。事实上，大部分不死族玩家对战任何种族的时候都喜欢用3级基地的科技优势来决定战斗，3级基地的不死族有胖子，有毁灭者，有毁灭之球，有群补，最猛的则是那个传说中擅长打乱敌人阵脚的英雄小强地穴领主。他成功拖延了suhO的进攻时间，而suhO没有把握住熊猫出来以后短暂的优势期，事实上由于伐木农民的被杀，熊猫本身出来得很晚，就这样，让对手安然升上了3级基地，并且开始两个关键科技的升级:食尸鬼狂暴和石化术(如图9)。


图8.拖时间


图9.两个科技

图10.失误

这两个重要的科技能一改天地双鬼2级基地时颓废的样子，让他们变成一个个不折不扣的杀手。Cherry-Lucifer并没有打算使用被削弱的毁灭者来驱散对手的法术效果，他打算首先骚扰，让对手法术类科技出来得慢，这体现在前期的杀农民行动上；其次加强自己的兵，让他们受法术影响效果更少，这体现在他购买大量群补卷轴和献祭头骨上。

此时正在悠然自得MF的夜精灵犯了一个小小的错误，这个错误是直接导致他的失败的根本原因。贸然使用Warden充当临时肉盾的后果就是被不死族抓一波MF后回城都来不及，直接CN秒杀(如图10)。希望所有对战不死族的玩家们都能注意，无论何时，都不要打算让你的英雄MF到黄血以下。

曾碰到过不少中等水平的玩家们，他们总是会让自己先知或者大法师在早期的MF中受到1-2次集中攻击而导致黄血，最后被我的死亡骑士追杀而死。这边Warden被杀所导致的直接后果就是夜精灵分矿的被拆如果Warden健在的话，不死族至少要等上两部雕像才能进攻夜精灵的分基地。

此时以为胜券在握的Cherry-Lucifer悠闲自得地继续打怪升级去了，而汇合了重生的Warden的suhO则以极高的效率打掉了中间所有的海龟，全靠精灵之火的威力，得到了两个大血瓶，任何时候都是一个非常不错的宝物。

小溪边的决战

决战在夜精灵门前小溪展开。出乎Cherry-Lucifer意料的是，高等级的不死族三英雄在交战中居然让自己的兵全部死掉，而且对手仅仅是他损失的一半(如图11)。怎么回事？仔细观察截图，虽然放出了诅咒荒地，但不死族的石像鬼居然飞到了敌人背后和弓箭手交缠，它们的下面是一个猛放酒雾的熊猫；而前面食尸鬼有一半在和英雄和法师交战，另一半正在闲逛。更关键的是不死族兵和英雄严重脱节，英雄在下方释放群补时威力完全无法发挥，夜精灵的英雄则站在队伍中间，一个群补全军受益。DK红血的Cherry-Lucifer只得回城。熊猫升到了4级，而Warden升到了5级，而两个大血瓶完全没动过。Cherry-Lucifer可以说兵没杀到，英雄也没杀到，亏大了。


图11.决战

不死族兵死光以后咋办呢？RPG呗。Cherry-Lucifer给我们上演了一场RPG的好戏(如图12)。他的计划是:留在后方释放死亡缠绕的黄血死亡骑士吸引了Warden的注意力，而小强则绕过去将追上的成直线状的士兵们打晕，导致Warden落单，此时再回身对着她一顿痛打就行了。不过这次Yoliny_suhO将兵拉得不错，Warden逃过一劫。

追杀进不死族基地的暗夜大军想一次把不死族推掉，而不死族的几条刚补上的狗很快就死光了，完全无反抗，但是结果是如何呢？Yoliny_suhO被打得全军覆没，俩英雄光杆跑了回家。怎么回事?事实上，当敌人单位少的时候，Warden+熊猫的群杀优势就体现不出了，而以穿刺攻击为主的低HP法师+弓箭手部队很快地被穿刺+霜星屠杀又快又干净。舍不得使用回城的Warden不但白耗了一个大血瓶，而且最后还是被迫用了回城。被UD英雄追还是早回城的好，他们比你跑得快。


图12.RPG

接下来到了5级的死亡骑士和4级Lich+3级小强完全用英雄玩死了没钱的夜精灵，虽然不死族也没钱。其实过程大家可以想象到:贫血的Warden一次次地倒下，熊猫追不上红血的死亡骑士，只能干瞪眼。配上了小鹿之后杀伤力又不够，最后只能GG退出。





犟犟车：

自打一号岛开始发布十大富翁排名以来，关于大富翁的话题在玩家中沸沸扬扬，问的最多的——『富翁财产怎么那么少啊？我都比他/她有钱！』

这个……本岛主需要解释一下——目前，根据我们的工作流程，岛屿编辑部从稿件定稿，到出刊，要一个月的时间。『风云录』里统计的数据，是定稿时间的数据。

也就是说，在大家看刊的时候，已经距离本岛主统计的时间相隔一个月到一个半月之久了。比如这次（8月刊）的数据，来自7月20日前后，您看杂志的现在（大概是8月5号前后吧），这些榜上有名的玩家的资产可能已经有了数十倍甚至上百倍的差距了，各位看官别见怪。

好了，本月岛上又发生了什么故事？听我一一道来。



第六回
GG争奇MM斗艳　争魁造型美不胜收



花魁

有了第一次、第二次的花帅魁竞选，大家心里有了大概的标准，于是参选玩家造型是越发专业。特别是MM的造型，一个赛一个的美丽，小编们面对着这些美不胜收的作品，深感要决出个第一来，实在是件残忍的事情啊！

这么残忍的事情，先不忙看结果，从入围造型一一看起。



竟天　魔法西西　1露露　sukie







yoyo泡泡　河图洛书　洁洁





小兔兔米　小J　天堂的叹息

果然漂亮吧？其中，最被看好的是“小兔兔米”、“小J”和“天堂的叹息”三位MM。“小兔兔米”清爽脱俗，丽质天成，以清纯秀丽出彩；“小J”明艳泼辣，装点浪漫，以高贵美艳照人；“天堂的叹息”活力四射，青春现代，正如她自己所述“虽然我不是最美丽的，但我是最可爱的”！

这么三个国色天香，各有风韵的MM，如何取舍呢？最后，还是“小J”的签名档打动了我们：

“人鱼虽然和爱人分别，
却依然微笑着，
即使泪水早已把海洋染蓝……”

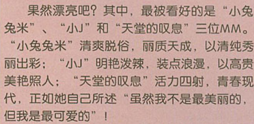
小编们决定，本次花魁的称号，授予美丽的人鱼姑娘——小J，愿她的微笑永远美丽，再没有叹息的泪滴！

帅魁

美丽不仅仅属于女孩子，帅魁自然也“须眉不让巾帼”，依旧先来看看入围的同志们。



我若为皇　B51





记忆碎片　迷途的小猪　dengshiyu　狼财女貌　无名　雾非雾　空灵者

男孩们要表现的主题很明显，比如“我若为皇”，连名称到造型到签名档，都是统一的“我若为皇”的架势；再比如“记忆碎片”，造型名称叫“西安警官”，表现得非常到位；还比如“迷途的小猪”，造型虽然不是很特别，可是他的“竞选词”很可爱，他说：“花魁、帅魁，无花无帅哪来魁？如我风度翩翩、人见人爱、风流而不下流、学富N辆车的小猪，再加上众多花而围之，如评不上“魁”，实在是有负于党和人民的关爱；实在是有负于众多MM的痛爱(谁，谁的鸡蛋)……车JJ，评我吧，相信我，没错的！”呵呵，自信就是风度啊！

上面这些入选的GGDD们，你觉得他们哪个更帅气呢？

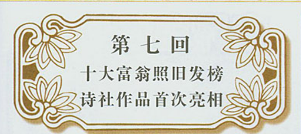
好了，还是揭晓名次吧，本次的帅魁，其实并不在上面之列，他就是岛上的玩家斑竹之一——灯泡！在岛上，灯泡很活跃，积极参加阿软的各种活动和发言——帅魁可不光是造型哦，而且灯泡的造型一直也很不错，绿色、环保，每每看到他，都给人很自然很明朗的感觉，叫人眼中、心中都很舒服，一位性格不错的玩家啊！

这是他上次的造型——小飞侠，SHOW的不错，在上次呢，也是入围造型，这次，终于如愿以偿了！大家祝贺他~









钱财，钱财，岛上不仅有钱人，也有有才人。比如最近就出了不少蹩脚诗人，下面，咱们就来欣赏欣赏这些大才子的诗作……

擎擎车：

其中两位分别叫“huangyuchu”和“game198921”的岛民，巨额财产数量与其活动频率严重不符，暂时不记入富翁评选。请这两位大侠在下次出刊前Mail到岛屿编辑部，说明您的资产状况和获得手段，若无合理解释，至下月出刊时，系统将删除您们的可疑巨额ID。如有合理合法的超级致富经，欢迎拿出来与大家共享！



ID	级别	财富
软件与光盘	呢喃的歌声	43609437
雷诺斯	一号岛议员	28683323
秋天の童话	苍之风云	18487102
冰雨da天使	敬畏的静寂	16075425
阿鸡米得	摇曳的金星	14510358
糖果	一号岛议员	13083825
疯狂的小猪	一号岛议员	8152531
恶魔の子梦	苍之风云	5098810
我若为皇	欢喜的慈雨	4732860
畅想风	高洁的灵魂	4082357

《笑红尘》

著名蹩脚诗人：玉树酷酷

火山多可笑，海啸最无聊，天崩地裂也好
此生未了，心却已无所扰，只想换得半世逍遥
醒时对人拼死拼活，梦中全忘掉
叹“我真的很爱你，爱你爱到发疯，
爱你爱到抓狂，爱你爱到至死不渝！”
来生难料，爱恨一笔勾销
对酒当歌我只愿不能同年同日生，
但能同年同日死
风再冷 不想逃 花再美也不想要 任我飘摇
天越高 心越小 不问因果有多少 独自醉倒
今天拥抱 明天热吻 不求有人能明了 一身骄傲
歌在唱 舞在跳 长夜漫漫不觉晓 将爱你寻找

一句话点评：爱的真苦……

《你知道我在等什么吗？》

著名蹩脚诗人：malfurion

莫名我就喜欢《仙剑奇侠传三》
深深地爱上《仙剑奇侠传三》
没有理由　没有原因
美丽地我就喜欢景天　深深地爱上景天
从见到景天的那一天起
你知道我在等景天吗　景天如果真的在乎我
又怎会让我自杀未遂
你知道我在等龙葵吗 如果龙葵真的在乎我
又怎会让握花的手在风中一飞冲天
莫名我就喜欢雪见　深深地爱上雪见
在黑夜里开当铺

一句话点评：
只想知道握花的手怎么在风中“一飞冲天”。

《静夜思》

著名蹩脚诗人：笑笑

床前观世音，
疑是孙悟空。
举头望观世音，
低头思无底洞。

一句话点评：望观世音也能思无底洞？有“意境”……

《表白》

著名蹩脚诗人：咖喱饭

李大嘴我爱你，
见了你我发疯、跳芭蕾舞；
好想过来摆腿，亲亲你，
却又怕你癫狂，
只好扭秧歌……

李大嘴亲口点评：我也爱你！

《春天到了》

著名蹩脚诗人：畅想风

110岁的小新门牙掉了，
最近才长出来。
他很高兴地说：
妈！冬到了，
花呀；虫呀！
落叶也从地里长出来了！
连我的牙齿都笨鸟先飞了！

一句话点评：“笨鸟先飞”一词堪称点睛之笔。

《感悟》

著名蹩脚诗人：BL金刚

人的一生有两样事情是最吧拉吧拉吧拉嘣，吧拉吧拉嘣的：
一是吧拉吧拉吧拉嘣，
吧拉吧拉嘣
一是吧拉吧拉吧拉嘣，
吧拉吧拉嘣

一句话点评：原来宝岛来的土著也看“1号岛”……

《叠纸船的女孩》

著名蹩脚诗人：朝颜

偶长大了 认识了一个
喜欢叠纸船的女孩
那个女孩喜欢一两花生米
喜欢深了的二两老白干
喜欢喷

有一天
那个女孩漫步
走进了某家的门口
晚上，妈妈问偶
是不是有个女孩子来过了
偶回答说：
“吃了么，没吃回家吃去吧。”
妈妈一笑问：
“尚能饭否？”

一句话点评：
真奇女子奇老娘也……

《贵个茄子》

著名蹩脚诗人：杰奥大神

大萝卜尚可贵
小萝卜价更高
若为白萝卜故
二者皆可抛

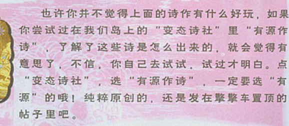
一句话点评：瞧您这点追求。

《感悟》

著名蹩脚诗人：game198921

人的一生有两样事情是最帅气的：
一是打电脑游戏视力下降
一是买游戏盘钱包空空

一句话点评：游戏人生啊。



也许你并不觉得上面的诗作有什么好玩，如果你尝试过在我们岛上的“变态诗社”里“有源作诗”，了解了这些诗是怎么出来的，就会觉得有意思了，不信，你自己去试试，试过才明白。点“变态诗社”，选“有源作诗”，一定要选“有源”的哦！纯粹原创的，还是发在擎擎车置顶的帖子里吧。

好了，本回风云录说到这里，且听下回分解。

《荡神志》狂升99级秘籍

在朝歌摘星楼打完纣王后，还可以在摘星楼里面打随机出现的法师，如果中了他们的狂乱法术，那么去打同伴的话基本上可以达到打一下升一级的效率，很快云刃心就能升到了99级了！



《信长之野望十一：天下创世》增加武将忠诚度的秘方

很多玩《天下创世》的玩家是不是都在为手下众多武将的忠诚度而烦恼呢，的确，褒赏是治标不治本的方法，何况我们也没那么多的钱财宝物来填这个无底洞。其实要想达到目的很简单，只要将这些想迅速提高忠诚度的武将调到同一个城里，然后让他们轮流当城主，很快就会有一批死忠出现了。

招人大法



只要派与目标武将相性较好的人去延揽，基本上都可以成功。而武将相性可通过登录武将栏中相性一项来查，并且历史上同阵营的相性一般较好。想招谁，找线索吧。

附：柳森宗严与上泉兴纲其实关系很好，一延揽就成。

如果想BT的话，可以把对方的牛人全挖走。哈哈，天下英雄尽入吾彀中矣。

《仙剑3》99级狂快升级秘籍



当玩家达到75级后，以后的级别将需要非常多的经验值，无计划的打怪练级显然是行不通的。由于剑冢剧情接近末尾，途中遇到的怪物如魔猩猩、长鞭魔女的经验值都有1100之多，而且每次战斗都会有5、6只同时出现，所以只要景天能包揽经验将很快达到满极！其实很简单，每次战斗中都让雪见、龙葵、紫萱被击倒，由景天一个人来完成战斗，那么景天一次就可得到大约10000的经验值。同理，别人亦可效仿。

《指环王：国王归来》秘籍

游戏中按esc键暂停，然后同时按住键盘的左Ctrl、Alt、和Shift键，输入下面的数字后松开这三个键，就会听到一声金属音，即代表输入秘籍成功。

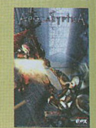


6, 8, 7, 4 – Gandolf攻击增强能力增强
8, 7, 6, 9 – 开启aragon的四连击
5, 9, 6, 4 – 完美模式
6, 8, 6, 9 – 破坏模式
7, 7, 9, 5 – 导弹无限
7, 5, 7, 8 – 无敌
9, 5, 8, 7 – 自动瞄准
8, 9, 6, 7 – 得到补给

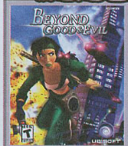
魔界启示录

在游戏中按下~键弹出控制台，输入15:3后再输入下面的指令就能开启相应的秘技

指令	效果
fly 1	飞行模式开启
god 1	无敌模式开启
editbot	编辑机器人?
Playmovie	播放电影
Changecharacter	切换角色
Nextleve l	跳关



《超越善恶》抢先秘籍



1 开启弹球游戏的方法：

收集88个珍珠就可以在Mdisk上玩弹珠游戏了。

2 隐藏剧情

a 走出住所经过一棵树的时候玩家会看到一个灯船，这里有隐藏的动物。

b 玩家还会看到很多人在镜子里面拍照。

《武装与危险》官方秘籍

输入DAJIGSUP 出现作弊列表

代码	效果
WAAAAAAH	Topsy Turvy
AMATINEE	开启所有动画
MISSIONS	开启所有任务
PRAYTOME	无敌
SHIELDME	最大防御
NDMRBLTS	弹药全满
SHOESIZE	大靴子模式
EATGRENZ	大手模式
VERYHIIQ	大头模式
AMBULNCE	血全满
SHOOTMOR	武器全满



《征服美洲》秘籍

在游戏进行中，按回车(ENTER)键，然后输入：

代码	效果
VICTORY	本关胜利
supervizor或viewall	关掉战场迷雾
money或babki	所有资源增加50,000
qwe	得到所有单位
playerx	控制地图上的所有动物

性福人生 无限金钱

首先，将你要进行修改的文件savegame?.dat备份一下，然后用记事本打开这个文件，注意(? 为具体的存盘数字1，2，3...)，寻找单词'money'，然后把'money'旁边的数字改成999999，然后保存文件，这样你就会在游戏中看到你已经是个大款了，剩下的……

《寂静岭3》游戏秘籍集锦



1 《寂静岭3》HARD 难度谜题答案

莎士比亚：8352
医院二楼：4896
停尸房：9271
塔罗牌：
High Priestess Eye Of Night
Fool Moon
Hanged Man

2 寂静岭3武器秘籍

在《寂静岭3》中根据通关的不同评价可以得到不同的特殊武器，但是需要在二周目的游戏中自行寻找。

武器名称：UNLIMITED SUBMACHINE GUN(机关枪，无限子弹)
获得地点：游戏一开始HEATHER离开厕所往左走到尽头取得。

武器名称：BEAM SABER(激光剑)
获得地点：游戏开始购物中心2楼储物库附近走廊的尽头有一扇打不开的门，调查取得。

武器名称：FLAMETHROWER(喷火枪)
获得地点：面包店前台上。

武器名称：HEATHER BEAM(在不装备任何武器的时候，按住R 2 + 圆圈可从HEATHER的眼睛中发射出激光跟踪攻击敌人。)
获得地点：取得条件不明，怀疑至少需要NORMAL以上难度通关并与最后评价有关。成功后会在通关画面中说明，然后下一周目游戏开始即可使用。

《三国群英传四》秘籍

在游戏大地图上键入DALION即开启密技模式

秘籍	说明
BL××× =我方武将	(×××的范围从001 ~ 172)
BR××× =敌方武将	(×××的范围从001 ~ 172)
AI0 =我方自动攻击开启	(再按一次AI0则关闭自动攻击)
AI1 =敌人攻击停止	(再按一次AI1则开启敌人攻击)
DIE1× =让敌方武将立即落马	(×为1 ~ 5)
DIE0×=让我方武将立即落马	(×为1 ~ 5)
SOL0*×× =改变我方兵种	(*为1 ~ 5) (××为01 ~ 28)
SOL1*×× =改变敌方兵种	(*为1 ~ 5) (××为01 ~ 28)
FOR0×× =改变我方阵型	(××为00 ~ 07)
FOR1×× =改变敌方阵型	(××为00 ~ 07)
WEA× =改变天候	(×为0,晴天1,雨天2,下雪)
SAT0*×× =我方使用必杀技	(*为1 ~ 5) (××为01 ~ 10)
SAT1*×× =敌方使用必杀技	(*为1 ~ 5) (××为01 ~ 10)
INV0 =我方全武将无敌	
INV1 =敌方全武将无敌	
SFM =所有武将学到所有军师技 (1.031版以后才有)	
ITEM××× =取得物品 (×××为001 ~ 273) (1.05版以后才有)	

神話

伟大幻术师卡修的一天

文/萱香

卡修望着天上的云朵发呆。

“要是每天都能在树上睡到自然醒，那是件多幸福的事儿啊？”他伸手摘下一片叶子，吹起小曲来。四周，鸟兽应声而逃……

“是时候练级了。”卡修对自己说。他扭了扭身体，太阳是那么的暖，宽大的树干躺上去是这么的舒服。他把眼睛眯成一条线，突然觉得自己有充分的理由休息，他去过艾迪亚、去过狮子谷、去过海帝兰大、也去过妖魔树林；杀过各种叫得上名、叫不上名的怪物；劈死过人也被人劈死过。如今已经成长为一个人人尊敬加惧怕的（至少他自己这么觉得）伟大的资深幻术师了。想到这儿，卡修心情好的不得了，忍不住笑出声来，笑得流出了眼泪。卡修抬起袖子擦眼角，这才发现，身上只穿了件衬衫。

“这样可不好，要是被别人看见了，有损我伟大幻术师的尊严。”卡修坐起身子，打开刚才当枕头的包裹，从里面取出叠的整整齐齐的黑色长袍。古圣者长袍，这是朋友罗易送的礼物。卡修得意，“有朋友真好。”他抖了抖袍子上的土，“想当初我们一起杀人鱼的时候级别还差不多，现在，他居然高出我这么多，哎！”卡修整理了一下竖起的衣领，“不过，有这样的朋友挺骄傲的，瞧，他多惦记我。”

卡修自恋了一会，小心翼翼地从树上爬下来，生怕粗糙的树皮刮破了原本就很破旧的袍子。这么好的衣服，只有自己欣赏太可惜了。卡修很想看见陌生人赞羡的目光，听到陌生人由衷的说一句“极品啊！”



可偏偏今天，天镜湖四周一个人影也没有。卡修回头来仔细看看这棵树的样子，心想：得记住了，晚上还要睡这树上。

天镜湖象天空的镜子，清晰的倒映着蓝天白云，原来天空也是个爱美的姑娘，要不然怎么会造了这么大一泊神奇的湖水当镜子，无论有没有风，一样的波澜不兴。

“要是我有一个美丽的姑娘做伴，那该多好啊！”卡修自言自语，想着想着脸红起来，“该死，一想到姑娘就脸红！”卡修暗骂了自己一句，用力甩了甩头，赶走这突如其来的莫名其妙的小小不愉快。

“可以不练级，肚子还是要填饱的。”卡修朝港口那边走去，已经好几天没回去补充食物了，原本不觉得，越想越饿……

没走出多远，前面突然出现七八个人，很奇怪的围在一起低声说话，个个表情严肃，看装备级别都不高。“又是一群不知道天高地厚的毛头小子。天镜湖是随便谁都能来的吗？”卡修挺了挺胸脯，踱着步子从他们身边经过。几个年轻人根本没扫他一眼，更别说会如他想像的那样：无比崇拜的称赞他！卡修咳嗽了几声，愣是没人理他。卡修郁闷了，清了清嗓子，高声说道：“你们几个大清早的不好好练级，跑这来做什么，回去回去，这边危险，不是玩儿的地方！”

这么一嗓子可把大伙全吓了一跳，人们这才注意到不知什么时候，身后站了个穿着黑色长袍的怪家伙。一时间，大伙都没反应过来，就这么傻楞楞的看着卡修，居然都忘了打招呼。

其中一个瘦子，比其他人机灵些，“大哥，好！”其他几个这才也跟着喊起大哥来。

“舒坦！”卡修乐了，看着几个年轻人点头哈腰地对自己无比尊敬，他打心眼里觉得自己伟大了，了不起了。“看来这圣者长袍不是盖的！罗易，我爱你！”卡修忍住快掉下来的幸福的眼泪。

“你们几个嘀嘀咕咕的商量什么呢？大好的时光，怎么不好好练功？什么时候才能赶上我呀？”卡修找到感觉了。

大伙都沉默着，显然对这个不速之客自以为是的幽默感并不觉得可笑。还是那个瘦子比较懂事，“呵，大哥，不是咱们不练级，咱们大老远的跑到这来就是想杀高级怪多分点经验。可是，刚才遇到了点麻烦。”

“麻烦？”

“恩，这边有个怪物咱们对付不起呀！”瘦子说道。其他几个人都附和的点着头。

卡修暗付，自己在天镜湖一带也游逛了足足三个月了，整个岛上的怪物也都混个脸熟，没有什么他应付不了的高级怪物呀？他扑哧一声笑了，大伙都没料到这突然的反应，又被吓了一跳。

“有这等事？哎，年轻人，没达到一定修为就乱闯乱撞的，遇到挫折了吧？也好，吸取点教训！那怪物在哪？我去帮你们解决就是了。”卡修数落着“孩子们”，拍着胸脯要帮人家的忙。

“这个？不好吧……”瘦子露出不可思议的神情。

“没问题，我是伟大的资深幻术师！”卡修翘着鼻子说。

“哦，那，我带您去？大哥。”瘦子不敢怠慢，恭恭敬敬的为他引路。

卡修突然问：“你看我这衣服怎么样？”

“衣服？”瘦子一脸茫然，旋即恍然大悟的张开嘴笑了，“不错不错，有个性，



酷！有点后现代主义的味道，您这？一定是故意不洗的吧！我知道我知道，现在管这个都叫什么……行为艺术！”

“大哥？大哥？！人呢？”瘦子回头不见卡修，便喊了起来。一低头，发现卡修趴地上了，“大哥，您这是怎么了？”瘦子忙过来扶起卡修。

“没注意，让石头给绊了。”卡修抽动嘴角，尴尬的笑，下意识的使劲掸着身上的尘土，嘴里小声嘀咕着“洗，洗！”

“到了！就在前面。”瘦子说完，不再继续往前走。

“哦，在这等着吧！看大哥边打边传授你实战技巧！”卡修握紧手中的弓箭，边走边注意着周围的动静。不远处，一个暗灵斗士挥舞着宽剑朝幻术师直冲过来，卡修灵巧的躲开了。

“大哥，就是它！”瘦子在后面狂喊。

“暗灵斗士有什么好怕的！”卡修大笑，俨然一副救世主的派头。

“看，这一招叫声东击西！这一招叫围魏救赵，这一招叫……”卡修边避开暗灵斗士的正面攻击，边大声向瘦子说教。

“不好！”卡修觉察出这个暗灵斗士的异样，通常和暗灵斗士这样级别的怪物作战，十几个回合之后，基本上就已经解决了。可这个？任凭他多么强力的攻击，多么卖命的吟诵降低敌人防御的咒语，都丝毫不起作用。暗灵斗士毫发无损，卡修却伤痕累累并气喘吁吁，眼看着暗灵斗士的攻击愈发的猛烈，再这样缠斗下去，搞不好落个力竭身亡。卡修可还没活够呢，想到这，冷汗顺着脸颊流了下来。

“大哥，怎么不说话了？这招叫什么？”瘦子喊到，语气明显充满调侃。

“这招叫，三十六计，走为上，打不过就----跑呀！”卡修说罢，朝敌人放了个定身魔法，拼了命的狂奔。

瘦子鄙夷的看着卡修，淬了一口，低声骂到“MD，还敢说‘资深’！”

“大哥，我教你一招吧。”瘦子喊。

“啊？什么？”卡修脚下片刻不停。

“GM啊，快来呀，这里有BUG！”

……

阳光，在湖水里漫散开来，卡修泡在天镜湖清澈的碧波里，被阳光包裹的严严实实，真是又温暖，又安全。这种舒适，稍稍缓解了一些上午那事带来的不快。

“做人一定要快乐！”卡修彻底释怀了。翻转身体，只把下颚抵在岸上，身子在水里漂着，这样太阳就能晒着脊背了。

“起来，卡尔特兰德的英雄，起来，全世界受苦的人类！满腔的热血已经沸腾，要为荣誉而斗争！把异族们打个落花流水……”卡修用他那充满磁性的男中音高歌了起来。

“啊！怎么起来呀，这么舒服！”卡修闭着眼睛大喊。

“哈哈哈哈……”清脆的笑声打断了卡修悠闲的沐浴。卡修慌张的睁开眼睛，四下寻找笑声的来源。

靠近湖岸的丛林中，一个白衣少女，弯着腰，笑的上气不接下气。“完了……”卡修心凉了，自己刚才的表现，的确和“伟大的资深幻术师”身份格格不入。

卡修不由得十分气恼，上了岸，低着头猛缴袍子上的水。突然，眼睛里跳进两条白皙健美的腿，健康，青春，充满活力的少女的腿。卡修看的痴了，入迷了，忘记了手上的动作，全世界只剩下那两条美腿。

“喂！你看什么看！”少女愤怒的吼声，把卡修拉回到现实。

意识到自己的失态，卡修从脸颊到脖子，“腾”的红了。

“对，对，对不起。”卡修声弱如蚊，窘迫至极。

少女怒极反笑，声音清脆如早晨放歌的黄莺，“哈哈哈，哥哥说的一点错都没有，卡修原来真的很有意思！”

“你？你怎么认识我？”卡修这才猛然抬头仔细打量眼前这位亭亭玉立的少女，好像在哪见过，又记不起来了……

“卡修哥，你忘了我吗？我是罗易的妹妹啊。”少女看着卡修，眼波流转。

“啊，丫头，你都长这么高了？你怎么来这了，这边危险，你哥哥没告诉你吗？”忽遇故人，卡修显的有点激动。

“是哥哥让我来找你的，哥哥说我现在可以到这边来练级了。卡修哥，你怎么还在这呀？哥哥都去杀龙了呢。”

“哦，啊，这，嘿嘿”卡修又窘了。

少女吐了吐舌头，“卡修，我们去练级吧。我好想快点去杀龙！”

“好啊！”卡修爽快的答应了。心中由衷感慨，“公平啊，失去一些，总会出现另一些作为补偿，圣者袍这么好的东西没人识货，却赐给我一个美女。神啊，我懂了，我爱你！”

“卡修哥，刚才你在水里干什么？”少女突然问到。

“袍子脏了想洗洗，索性就……”卡修在感激涕零的祈祷中还没回过神，不加思索的顺口答到。

“哈哈哈哈……”少女再次笑弯了腰，卡修只好陪着干笑了几声。

少女的剑术已经非常出色了。卡修只需在一边放出降弱术降低怪物的攻击和防御，并增强少女武器的威力。少女一个人就可以干脆利落地解决掉敌人，卡修根本不用动手。

“不行，得找个机会表现一下。”卡修一边无精打采的放着魔法，一边思索着用什么办法才能博取少女的欢心。“有了！”卡修眼前一亮。偷偷吟诵起古老的魔法咒语，这个早已失传多年的迷惑魔法，是卡修无意间捡到的，今天正好派上用场，卡修仿佛看见魁梧的秀俊武士对他唯命是从，少女崇拜的眼神，和恨不得立即投入英雄怀抱的冲动……卡修仰天狂笑不止，少女和秀俊武士同时停止厮杀，不解的看着卡修。

卡修手上蓝色光芒乍现，并迅速向前方战场飞去，随着“啊”的一声惨叫，魔法生效了。

卡修得意极了，他不慌不忙的朝战场走去，靠近秀俊武士魁梧的身躯，轻柔的拍了拍武士的头，“乖！”转过脸，看着少女，准备接受惊声尖叫、甚至是崇拜的拥抱！

“啊！”震天动地的尖叫声，不是少女的，是卡修。

武士鼻子里哼声很大，显然是被这突如其来的侮辱气坏了，巨大的刀高举过头顶，重重的朝卡修劈了下来。这一次卡修的反应惊人的迅速，他回身结结实实的给武士来了个定身，拉起少女的手，一路狂奔……

“卡修哥，”少女温柔娇媚的喊着，卡修一个激灵，回头看着少女如皎月般青春明艳的脸庞，眼神迷乱，噫？那是什么？口水！……卡修转身拔腿就跑，少女紧紧跟随。大约半个小时之后，魔法失效，卡修这才喘着粗气停了下来，少女的眼神慢慢变得清澈。她站在那呆呆的想了一会儿，朝着卡修的方向，挥剑就刺，卡修只好再次仓皇逃窜……

“真是不平凡的一天啊！”卡修抚着胸口，心跳还那么快，“人都走半天了，还怕什么呢！嘿嘿！”卡修朝林子里走去。

残阳漫洒山脉，落日的余辉，为我们伟大的幻术师背影镀上一层金黄色的光晕，看上去真的有许多不平凡的味道。

“睡觉了！该死，是哪棵树来着？！”



鐵血三國志 SAN GUO ONLINE

※莽夫传※

大江东去，浪淘尽千古风流人物。于三国这乱世中出生少不得要有些想成为英雄的气概，而我大概是那为数不多，不想成为英雄的人。

我的前世是一个渔夫，在湖边有一间小茅屋，偌大的一个湖与我的小屋终日形影相吊。我每天去打一次鱼，足够一日生计所需就回家。一日，和往常一样将网里很小的鱼儿挑出来，放回水中。其中有一条不似之前的鱼儿一般飞也似的逃开，它在我那和湖水一般老的小木船边游弋一圈才离去。我没有在意它，用我特有的姿势，斜靠在船沿上看夕阳，不过是一条小鱼罢了。

就这样日复一日，年复一年的过着一样的日子，看着一样的太阳，数着一样的星星。我在和我的小木船比试着谁先支付完这一生的时光。直到有一天，我再也没有力气和他比试了。我依然斜靠在他的沿上，看太阳升起，然后和它一起落下。

喝了孟婆汤，走过奈何桥，三生石旁几度徘徊，我又开始了新的一世。这一世我选择当一个莽夫，史官告诉大家是出生在一个叫三国的年代里，在这里，只有铁和血能证明你的生存。我喜欢简单，杀人不过头点地，莽夫每天的工作就是杀人，与逃避被杀。虽然我至今没有杀过人，山林野兽到是杀过一些。我见到每一个人都觉得他们想杀



我，而我就只有逃了。也不是每次都能逃得掉的，好几次，我就被砍得遍体鳞伤，但是每次又都奇迹般的死里逃生，所以我应该是有很强的逃生本领的。

这次，我又被三个身穿重甲的猛人砍得抱头鼠窜，他们就喜欢看别人抱头鼠窜的样子，上次碰到他们在追砍一个傻小子的时候，其中一个人这么说的。今天那个傻小子辞职不干了，这年头总是有人下岗，也总会有人上岗，我不幸的成为了第二个傻小子。跑了若干步之后，我坐下宣布：“几位大哥给我一个痛快吧”。

他们却停了下来，“你比那傻小子有潜力，他第一天只跑了你一半的距离，慢慢适应这份有前途的工作吧”。

我看了看他们扭捏的离去的背影，再看了看他们临走时扔在地上的银子，飞快的揣到了兜里，然后以比刚才逃跑快两倍的速度离开了这个是非之地。那个傻小子一直都不肯捡起地上的银子，我没他那么傻，吃饱饭比什么都重要。

不多远的地方有一个小村镇，我决定在这里休息一段时间，虽然没有大城池那么充满都市气息，但是至少可以吃饱喝足，还能不被追杀。政府在村镇里派遣了非常厉害的守卫，传言他们都是大内的退役保镖，谁敢在村里杀人，就会被他们轻松地咔嚓掉。政府不能不在意各村镇的巨额税收，而死人是肯定不会消费的，更不会上税。酒足饭饱之后，我斜靠在马棚旁的草垛边上晒太阳。

正写意的时候，一个影子挡住了那些免费的温暖，我警觉的拿起了斧头，睁眼睨见一个纤细的身影。阳光有些耀眼，看不清她大概的样子，不过从身形看，她是一个MM，并且没有蹙大内保镖之须眉的意图。更为主要的是，我确定即使在村外遇到她，逃的也不是我。放下斧头，我继续闭上眼睛道：

“旁边还有很大一块地方，请不要征用我的这块阳光。”

我猜她笑了，因为她的声音里带着笑意“我只是觉得你眼熟而已，再见。”说完就走，我有点失望，不过很快就不失望了，因为我的阳光回来了。



再醒来的时候已经是傍晚，是肚子把我叫醒，不理会它的抗议，开始思考。因为在中午那顿饱餐之后，我再次破产了。伟大的计划往往都是诞生于饥寒交迫之时，我决定每天早上去同一个地方等那三个壮汉，中午饱餐一顿，下午斜靠着草垛晒太阳到傍晚，然后开始等着数星星，然后再披着星光到清晨。中间必须用各种方法驳回肚子抗议若干次，比如想想第二天用什么样的逃跑方式让那三个壮汉觉得新鲜，至少不是吃隔了几夜的咸鱼。

因为我的敬业以及三个壮汉趣味的单一，就这样日复一日的重复了若干天。

若干天之后，我实在是想不出新鲜的花样了，三个壮汉似乎也看出了这点。在经过了3又1/2分钟之后，他们决定杀了我，换傻小子三号上岗。当时的情况是这样的：壮汉老大想了1又1/2分钟之后说，杀了他。；壮汉老二想了1分钟后点头，恩；壮汉老三木讷了一分钟后回应，哦。然后提着斧头向我转过



我，因为那句话对我的肚子有间接的杀伤力。“你想拥有一个新工作么？”她这次是面带微笑的对我说。我毫不犹豫地答应了，连工作内容是什么都不问。

新工作就是跟着她去打猎，负责当搬运工，各种值钱的以及不值钱的东西，都得扛着，然后跟着她去城里卖了这些东西，偶尔还要在遇到强敌时充当肉盾或者诱饵。她什么时候变得这么厉害的，我也不知道，反正我知道的是，如果现在她想杀我，我逃跑也没有用。

日子就是这样日复一日的过着，直到一天，她问：“你没有梦想嘛？”我想了一下“什么是梦想？”

“梦想就是你非常想去做的一件事？”

“我肚子饿了，非常想吃饭。”

她好像被什么东西绊了一下，险些摔在地上。

“那你的梦想是什么？”我反问，肩上扛的这件刚从一个强盗团伙那里抢来的铠甲比较重，我换个肩继续扛着。她回头看了一下问：“要帮忙么？”不过她并没有真要帮忙的意思，上次我把一件东西递过去的时候就直接掉到了地上。所以这次，我摇摇头。她继续说她的梦想：“就是要帮一个人的忙，帮他成为这个时代的强者，至少不是一个弱者。“

我不想问是谁，问了她也肯定不会告诉我，我就问：“需要我帮忙么？”她想了一下说，当然需要，你为我工作，也要为我的梦想工作。接下来的一段时间里，她开始教我怎么打猎，怎么战斗，虽然有些东西我以前早就会了。不过这次是“重新的系统的学习”，用她的话说。而学习的过程就是在帮助她，她也是这么说的。

她要帮助的人一直没有出现，而我就在用她认为在帮助她要帮助的那个人的方法一直在帮助着她。我想她真是一个热心人，为了帮助别人做了这么多，还让我也做了这么多。

但是渐渐的，我开始厌倦了，我喜欢每天重复一样的事，我喜欢简单的东西。她却总是要我做复杂的事，习惯复杂的东西，我开始躲避，甚至抗拒。她很有耐心，但没我有毅力，最后她还是放弃了我，准确的说是解雇了我。我又失业了，同时也破产了。

在无视了几天肚子的抗议之后，我拿起斧头，抢劫了一个正好经过的不那么壮的壮汉。系统的学习中有一项就是与人战斗，并缴获胜利品。因为他抵抗，不小心杀了他，以及他带着的那只烧鸡。于是，之后每天都杀一人，缴获他的所有。我又上岗了，直到，路上的人见着我就远远的走开。我得到了一个称号：“汉中杀人狂”。这时我才知道我所在的地方政府叫汉，我所站的土地就是汉中。

日复一日过着一样的生活，我喜欢简单，重复的简单。某天，正准备对一个路过的纤细的背影下手时，我犹豫了，很眼熟。等她转过身来，我确定了是她。

我没有下手，心想，等下一个吧。她却执意要我杀了她，因为是她训练的我，而她又不能杀了我，只好要我杀了她。很奇怪的想法，为什么她不能杀了我呢，她应该是有能力杀我的。不过我不





来，当然应该是我曾经坐过的地方，看到的自然就只有一团空气了。这个时间我已经跑到很远的地方去了，并且是以两倍的逃跑速度，我从来没有告诉他们我能跑这么快。

跑出若干步之后，我猜他们应该不会追过来了，看不到他们的影子。我坐下来想，连续破产几天，我会不会饿死。但是在有结果之前，三个壮汉又出现了。不得不由衷佩服他们的耐心和毅力，我只好拿起斧头准备抵抗。至少要消耗掉他们几只羊腿，虽然我吃不上，看着他们吃也好。

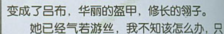
壮汉老三的斧头砍过来的时候，我本能地闭上了眼睛，没有如预期的那样举起斧头抵抗。不过我听到了“当”的一声，接着是“当”，“当”，“当”。。。很多声，以及壮汉老大渐行渐远的不堪入耳的语句。



等我睁开眼睛的时候，一个纤细的身影在面前晃动，有些眼熟。几分钟的沉寂，我决定先说话，“我失业了，当然和你那天征用我的阳光没有必然的直接联系。”

“我知道，这几天我一直在观察你，当然是暗中的。”她在学我说话的语调，似笑非笑。我觉得没有什么可以继续下去的话题，就说：“现在我也觉得你有些眼熟了，再见。”

正在转身准备离去时，一句话留下了





和她讨论这个问题，我就是不杀她，我也不说为什么，因为我就是不知道。

最后她当着我的面把剑抹向了自己的脖子，我惊呆了。半晌之后，我开始狂奔，我害怕看到她冰冷的样子。

之后的很长一段时间里，我不再杀人掠货。但是为了吃饭，只好把身上的东西都变卖了，包括我的斧头。没有了战斗能力的我开始被各个仇家追杀，我逃跑的本领依然很强，但还是很惨。不久我又得到了一个称号："汉中仆街王"，看到我的人为了方便，直接称呼我为"变态"。

又是连续的破产很多天后，斜靠在草垛边，我已经快感觉不到肚子的抗议了。有些晕，接着眼前出现了一个很大的酒肆，各种各样的食物都放在眼前。我向最近的一个桌子爬过去，看见她在拿着一块羊腿冲我晃。

大口的撕着羊腿时，眼前的酒肆消失了，这大概是他们常说的幻觉吧。但是为什么我手里的羊腿还没有消失呢，而她正在用怜悯的眼神看着我，脖子上缠着一圈白纱，白里透红。

吃完手里的羊腿后，我说"好吧，我想我是到了地府了，当时我真的不知道你会自己杀自己的。。。。。。而且我也没有能力阻止你自己杀自己。现在，非常感谢你的羊腿。。。。。。能再给我一块嘛，我很饿。"

这次她笑了，笑得很大声，但是也很悲凉，"我是不会陪你下地府的，所以你现在还活着，和我一样！"

我没有理会她，径直走到旁边的酒肆里问："有多少人要杀我的？"很多仇恨的眼光集中在我身上。不会有人那么热心地帮我把仇家都摆平。转身看了看她，就问，"你怎么没有死呢？"

"你很想我死么？"我老实的回答还没有想过这个问题。她又笑了，但是这次很痛苦，因为牵到了她脖子上的伤。

她告诉我，没有死是因为正好被经过的好心人救了。其实掰掰脚趾头就能想到。她还希望我吃饱了陪她去做一个任务，就当是最后一次帮她。冲着羊腿，我没有拒绝的理由。

任务远比我想象的难，是去打倒一个叫吕布的猛人，然后可以获得他的名字，而成为下一个吕布或者说是猛人。"一定要去做别人?做自己难道不好么？"我没有问出来，我只是个帮忙的而已。

但出乎意料之外的是，这个猛人异常的猛，在被我们来回游斗了很久之后仍然有气力对我发出致命一击，我实在没有力气躲闪了。

果然是最后一次任务，本能的准备闭上眼睛，但就在闭上的那一刹，她冲过来替我挡下了必杀的一击。那一击也耗尽了吕布最后的力量，我很轻易的就结果了他。我看见自己变成了吕布，华丽的盔甲，修长的翎子。



她已经气若游丝，我不知该怎么办，只有抱着她的肩，看着她。

"我要帮的人就是你，现在我已经实现梦想了。"她断断续续的说着，面上洋溢着幸福，"我叫小鱼儿，你从来没有问过我的名字呢。"

有些东西从我记忆的深处浮现，三生石旁，好像有一个熟悉的身影，和一瞥依恋的目光。佛说，有因果业报，这一世只是为下一世而修业。那我的上一世又是什么呢？我怎么也想不起来了。。。。。。

小鱼儿死后，我已经不知道自己将要去做什么了。我的梦想究竟是什么？也许，应该随小鱼儿同去的。

我又开始疯狂的杀人，华丽的盔甲，修长的翎子，被血染得通红，夕阳蒙上了一层血雾。已经不知道是多少个了，当面前再度出现生人时，我快提不起方天画戟。

那是两个壮汉，他们也都有着杀人狂的称号，看样子是冤家路窄。其中一个面带着胜利的狂喜向我冲了过来，而另外一个似乎要和我讲武道，不愿以多欺少。。。。。若干秒之后，第一个壮汉显然惊讶于我的潜能，至死也合不上双眼。

当我把另外一个壮汉的头踩在脚下时，他求饶了。我的嘴角微微扬起，给了他一个痛快，"我视你为宁死不屈。"

正要转身离去的时候，瞥见一个黑脸的汉子，身高8尺，铁塔一般，手持一把蛇头状的长枪。我举着方天画戟，缓缓的指向他，这是最后的一丝气力了。他冷峻的摇摇头说："我不在成为国家公敌的人身上浪费时间？"

我理解他的意思。不久前看到一个"国家公敌"在砍了无数的仇家后仰天长啸："谁能杀我？"那一秒之后，天上落下一道霹雳，几缕青烟伴随着他的声音向天边飘去，余下的只有一小堆黑炭。

电光闪现的一瞬，我看到了我的前世，原来我曾经是一个渔夫。还有那只小鱼，她的今生原来是一个人。

后世的史家们记载，吕布此人乃一届莽夫，凡事不经大脑。可是想要过简单一点的生活又有什么错呢？

"A3 SVS" 首届挑战赛开赛



6月23日，东方互通公司在北京亚洲大酒店举行了"A3 SVS"首届挑战赛的新闻发布会，宣布为期3个月的大赛正式开始。会上，东方互通公司副总经理张立波介绍了A3游戏进入中国市场以来的发展情势，并解释了本次SVS大赛的精神"It is not Game, It is Sports"，就是要把A3游戏推广成为一种运动，让运动的精神通过游戏传达给所有玩家。

梦工厂举行《侠义道》媒体见面会

6月24日，时逢端午节，西南最大的游戏公司——成都梦工厂集团在京举行其最新游戏产品《侠义道》的媒体见面会，广邀在京的媒体朋友一起共渡这个传统佳节，畅谈国产游戏产业的美好未来。见面会上，梦工厂集团总经理裘新向到会的众多媒介记者和渠道嘉宾全面讲解了《侠义道》的发展历程和最新的开发进度。整体现场气氛非常活跃。半个多小时的讲解过后，裘新和来宾一起举杯共庆端午佳节，共同期待《侠义道》的美好未来。

ATI领先发布PCIE 众厂商拾柴火高

7月6日，ATI在北京召开了一场名为"芯体验、新生活"PCI Express视觉技术发布会，发布了Radeon X800、Radeon X600及Radeon X300图形处理芯片（VPU），这也是业界第一颗PCI Express图形芯片。ATI的新Radeon X系列产品利用了最新科技的制程技术，为每种价位带来最佳的图形显示效能，从入门级的Radeom X300到顶级的Radeon X800。而就在前不久，ATI才刚刚发表了高端R420处理芯片，令中国用户兴奋不已。发布会当天，共有80余家媒体出席了发布会，各大主流显卡厂商也纷纷到会捧场。



侠客天下"骏网杯"夺宝奇侠大赛颁奖晚会

6月26日，数百名来自全国各地的"侠客天下"玩家相聚北京，参加北京侠客行网络技术有限公司举办的"侠客天下骏网杯夺宝奇侠大赛颁奖晚会"。为了玩家能与GM更好的交流，侠客行公司精选一家酒吧举行了这次颁奖晚会，活跃的气氛一直持续到晚会结束。侠客行公司还对其即将推出的侠客天下最新1.5版本进行了解说和演示。



天纵网络正式发布《天翼之链》

7月5日，上海天纵网络有限公司在北京长城饭店举办新闻发布会，正式发布网络游戏《天翼之链》，并宣布与网通公司、AMD公司等建立战略合作伙伴关系。在发布会上以及稍后的媒体见面会上，天纵网络正式以《天翼之链》运营商的身份亮相，并表示将与网通公司达成"战略合作伙伴"关系。

发布会上没有公布游戏公测时间，不过对正式运营后的在线人数，天纵公司作出了10万～15万的预期。官方介绍说，目前产品还在不断完善中，将来将有可能开放宠物系统、国战系统乃至召唤系统等等，但具体细节现在不便透露。

《神话》呼唤绿色网游

7月13日，《神话》的新闻发布会在北京时态空间俱乐部隆重举行。在这次新闻发布会上，《神话》运营方聚友网络提出了绿色网游的概念，立志将《神话》打造成绿色网游的第一品牌。此外聚友网络在本次新闻发布会中还宣布向青基会提供总金额人民币100万元的慈善资金，以支持中国公益事业的发展。与此同时，聚友网络与全球欢乐正式签署全面合作协议，双方将在网络游戏研发和手机游戏运营两个方面进行全面合作；这一合作标志着聚友网络以网络游戏研发、运营为先导，已经全面进军数字内容增值服务领域。

一起玩（17game）进军电子竞技

6月25日，北京一起玩网络科技有限公司与9位国内电子竞技领域的顶尖选手在北京签订了正式协议，将他们收入17game电子竞技俱乐部麾下，成为正式成员。这些选手涵盖多个电子竞技项目范畴，并且全部都是中国体委组建的国家队以及地方省队的主力队员，其中多名队员都代表中国参与过世界大赛并取得过成绩。目前，俱乐部已经为他们安排了妥善合理的起居和训练计划。

俱乐部的负责人表示：17game电子竞技俱乐部致力于培养最好的电子竞技选手，做最好的电子竞技俱乐部。17game电子竞技俱乐部将为中国电子竞技产业做出怎样的贡献，培养出怎样的选手，所有关注电子竞技的人们都将拭目以待。

骏网和一起玩签约

7月15日，北京一起玩网络科技有限公司（17game）与骏网强强牵手，将其产品《决战－冰风传奇3》融入骏网一卡通，以骏网强大的资源优势来拓展《决战》新的市场格局。

目前，游戏市场的竞争愈演愈烈，价格战与渠道战屡见不鲜。一起玩网络科技有限公司经过深思熟虑，为了更好地推广《决战》，果断决定摒弃原有的渠道模式，与国内大型的增值服务提供商骏网合作，建立了一种全新的合作模式。而骏网一卡通的优秀特性也为《决战》的推广带来新的生机。凡是注册骏网一卡通的用户均可以免费下载相关互联网软件。可以说，一卡通增值、精彩、便捷的特点为《决战》带来新的价值链。





基础篇章

游戏剧情发生在5月1日到5月7日的一周时间内。游戏的目的是在Lemu被压坏的7天之内，如何安全逃离。根据选择在游戏中出现的不同的分支，游戏剧情会发生不同的变化，而进入不同的结局。每个角色都有好与坏两个游戏结局。原则上如果能从Lemu逃离便会进入好结局，反则进入坏结局。但在某些情况下，也不一定完全如此。需要认真考虑隐藏在故事进展中的各种玄机，进行最合适的选择。

故事的流程

故事开始 → 发生事件 → 选择主人公 → 武or少年 → 各角色剧情 → LeMU完全浸水 → 脱困成功 / 脱困失败 → 好结局 / 坏结局

注：可可篇剧情需要在完成其他四个角色剧情后才出现。

攻略的关键

根据隐藏在各选择分支中的意义，选择符合剧情发展的分支。

由于选择分支的选择，直接关系到剧情的结局，选择分支主要分两种，一是提高角色好感度的选择分支，随着好感度的积累，游戏进入不同的结局。二是使故事自动分支的强制条件选择分支，强制条件选择分支的选择结果，直接影响后面的游戏进程。

根据角色的不同，虽然会有些差异，但是原则上希望攻略哪个角色，就需要尽量接近这个角色，与之会话，尽量对角色温柔体贴。

不过，月海的角色则需要不要过于纠缠，但又不能置之不理。这个角色最需要那种若即若离的感觉。根据各角色的性格、特征、来LeMU的目的，寻找最佳的选择。

主人公的选择

发生事故前，游戏不断交替切换武和少年的视点，进行序章的阐述。当LeMU出现事故时，选择A“我……”进入“仓成武视点”，选择B“我自己…”则进入“少年视点”。需要注意的是，根据选择的视点不同，可以攻略的角色也不一样。

“仓成武视点”可以攻略的是月海和空，“少年视点”可以攻略的是沙罗和优，四条路线都结束后就会开启“最终章”可可篇。

游戏还会出现一些不可攻略的角色，不过，都是一些点缀剧情的辅助角色了。

一片漆黑。

一切都像凝固住了一般。

我也无法动弹。

完全感受不到风的气息。

什么也听不见。

只有不知道是什么东西发出来的声音，还残留在耳际。

时间，就像是冻结似的。

一动不动，甚至忘记了思考，忘记了自己还活着……

一种不祥的预感。

再这样下去的话，就更……

不……不行！

这样下去不是办法。

一定要想办法逃出去！

但是，连该往哪个方向走都不知道。

一定……要逃离这片……黑暗……

但是，要怎么办才好呢？

要怎么办……

不知道。

真的不知道……

…………

就在这时，瞬间感受到了一丝光线的温暖。

光……？

有如利刃一般的光，将黑暗的世界划出一道痕迹。

对了……

在对面……

说不定有机会逃出去……

只要去那里的话……

选择　A.我………

B.我自己………

关于“最终章”可可篇5个角色中，只有可可篇需要在完成其他四个角色剧情后才出现。因为可可篇是揭晓故事全局的剧情，所以如果先知道了剧情，就会失去一大半的神秘感。不要着急，一点一点地去攻略，总会获得柳暗花明又一村的感觉。





关于结局的后续完美补白剧情

后续完美补白剧情是在每个好结局之后，增加的补充剧情。出现后续完美补白剧情的条件是在所有的选择分支中提高角色好感度，或者是2次获得好结局。虽然普通的结局已经是剧情的结束，而后续完美补白剧情是诉说角色在这之后的事情。有许多重要事情对理解故事很有帮助，一定不要忘记看。



5月1日(邂逅)
选择剧情：沙罗，好像不开心

少年："啊，对了，沙罗呢？"
忽然想起了她，我环顾着四周。
不知什么时候，沙罗站在了我的背后。
沙罗："…………"

选择
A.担心(沙罗+1point)
B.不需要担心

5月2日(黑暗中浮现的朦胧月)
选择剧情：需要修理

优："那就要先把发电室里的热水控制阀关起来。"
优："只要止住热水，里面就会停止放出蒸气吧。"
沙罗："控制阀？那个在哪里？"
优："在隔壁的房间，还要进一条比较深的通道。"
优："不用那么多人去……我跟……嗯，再多一个人帮我就可以了。"
沙罗："那么……我来帮你吧？"
优："啊，没关系的，玛由在这里等就好了。"
武："那么，少年，你呢？"
少年："哎？我……"

选择　A. 帮助优　B. 在这里等
（沙罗攻略必须，获得子守歌的强制条件选择分支）

5月2日(无法触摸的月亮)
选择剧情：是否帮沙罗拿果汁？

沙罗："我口渴了……商店里面有果汁什么的吧？"
少年："应该有吧。"
沙罗："那就麻烦你喽？"

选择　A. 好啊　B. 不行

【松永沙罗】少年视点

5月2日(黑暗中的鬼)
选择剧情：黑暗中，和谁一起逃跑

优："那么，就在这里解散吧。"
站在T字路口的中央，优提议道。
优、沙罗和空，各从左右两边分头前进。
这样，我……

选择
A. 跟着优(优+1point)
B. 跟着沙罗与空(沙罗+1point)





5月3日（意料之外的协调）
强制条件选择分支：没有获得子守歌

Yes	进入优的线路
NO	沙罗的好感度为0么？
Yes	进入优的线路
No	再度修理，选择和优一起
	-----进入优的线路
	选择和沙罗一起
	（沙罗攻略必须）











5月5日
选择剧情：是否去练习游泳

沙罗：“少年也会游泳吧？”



少年：“我……”
虽然不是很清楚，不过……我刚刚应该是在游泳吧。



少年：“嗯……是啊……”
沙罗：“那刚好，少年可以教我吗？”



选择
A.不，这个有点……
B.真拿你没办法……

5月6日（萌芽）
选择剧情：沙罗不见了，去哪里寻找？

万一她真的下去Dritte Stock……

再加上要勘查Zweite stock的话，不知道来不来得及。

该怎么办呢……

该从Zweite stock开始搜寻，还是从Dritte Stock开始呢……

选择
A. 搜寻Dritte Stock(沙罗的坏结局)



B. 搜寻Zweite Stock(沙罗的好结局)

2次完成沙罗剧情或者沙罗好感度3以上，进入沙罗篇的后续完美补白剧情。

攻略要点

虽然沙罗表面坚强，但是内心还是很脆弱的女孩子。对待她要万般地温柔体贴。对渴望双亲关爱和兄妹情谊的沙罗来说，不要让她寂寞。就算她让你办一些要让你跑断腿的事情，也要毫不犹豫地接受。只有这样，才能打开她的心扉。偶尔也会做出一些意外的举动，需要揣摩她的心意。当然，沙罗也是个爱撒娇的女孩子，一旦获得她的信任，她会像牛皮糖一样粘着。











5月1日(苏醒)
选择剧情：问优要药

优："来，这是止痛药。"
优左手拿着两颗白色的药丸，右手端着一杯水。
两颗好白、好白的药丸……

选择
A. 谢谢(优+1point)
B. 不需要

选择剧情：是否问优打不开门的理由

但是，这扇门依然打不开。
少年："喂？为什么会打不开呀？"
优："谁知道……会不会是要念什么咒语才能打开呢？"
少年："所谓的咒文，就是那些听起来叽叽喳喳的话吗？"
优："你想知道吗？"
少年："嗯……"
优："不听或许会比较好喔？"
少年："……呃？"
优："怎么办？听？还是不听？"



选择　A. 我要听。(优+1point)
B. 我不要听。

5月1日(沙罗双树)
选择剧情：电梯前，好像听到谁的声音

(我记得刚刚明明就听到两个女孩的声音啊……)
(是我的错觉吗……)
我从边缘放开手，跳回地上。
优："嗯？你在做什么？"
对着跳回地面的我，优问着。

选择
A.向优询问(优+1point)
B. 不询问



【田中优美清秋香菜】少年视点

5月1日(邂逅) 选择剧情
和优一起考虑脱困的方法

少年："一定要想出什么方法！"
沙罗："方法？"
少年："脱困的方法啊！"
优："有什么提议吗？"
少年："这个啊……例如……"

选择
A.试着跟外界联络之类的(优+1point)
B.试着找别的出口之类的



5月1日(邂逅)
选择剧情：沙罗，好像不开心

少年："啊，对了，沙罗呢？"
忽然想起了她，我环顾着四周。
不知什么时候，沙罗站在了我的背后。
沙罗："…………"

选择
A.担心(沙罗+1point)
B.不需要担心



5月2日(黑暗中浮现的朦胧月)
选择剧情：需要修理

优："那就要先把发电室里的热水控制阀关起来。"
优："只要止住热水，里面就会停止放出蒸气吧。"
沙罗："控制阀？那个在哪里？"
优："在隔壁的房间，还要进一条比较深的通道。"
优："不用那么多人去……我跟……嗯，再多一个人帮我就可以了。"
沙罗："那么……我来帮你吧？"
优："啊，没关系的，玛由在这里等就好了。"
武："那么，少年，你呢？"
少年："哎？我……"

选择　A. 帮助优　B. 在这里等
(沙罗攻略必须，获得子守歌的强制条件选择分支)



5月2日(黑暗中的鬼)
选择剧情：黑暗中，和谁一起逃跑

【优】「那么，就在这里解散吧。」

站在T字路口的中央，优提议道。

优、沙罗和空，各从左右两边分头前进。

这样，我……



选择

A.跟着优(优+1point)

B.跟着沙罗与空(沙罗+1point)

5月3日(密码)
选择剧情：黑客是犯罪么?



武："笨蛋！黑客活动哪里健康了！"

优："怎么了?"

武："那是犯罪吧?"

优："你才是笨蛋啦！Hacking可不是犯罪！"

武："啊?是吗?"

武看着我。

他的眼神在问："喂，你懂吗?"

选择

A.懂(优+1point)　　B.不懂



选择剧情：解析密码

我再一次看着写着密码的纸。

"无论如何都要解开这个谜！"

——我下定了这个决心。

嗯，怎么办……

选择　A.我懂了　　B.我不懂

选择剧情：该怎么办?

如果把纸斜拿着看…… 如果把纸翻到背面……

如果把纸倒过来看……

如果把纸用火烤一下……

如果把纸对折一下……

如果把纸揉成圆形……

纵向几乎完全倾斜 横向稍微倾斜

横向几乎完全倾斜

纵向稍微倾斜

备注：

解析密码，该怎么办?如果把纸斜拿着看 这三个选择中

没有出现任何选择错误的（优+3point）

出现过一次错误的（优+2point）

出现过两次错误的（优+1point）



5月4日(位元) 选择剧情
3位数的密码有多少种变化?

优："将密码数位化成为位元的大小，数位化后的密码，每1位元可以分为0或1的变换。"

优："如果变成2位元，数位化后的可能性就是二次方（2×2=4），那就会有四种。"

优："如果数位化成3位元……"

优："会变怎么样?"

少年："嗯?　这个……1位元是二种，2位元是四种……"



选择

A.六种?　　B.八种?（优+1point）

5月6日(the 3rd eye)　选择剧情
获得时鸟之歌的强制条件选择分支
和提高优的好感度

Yes	优的好结局
NO	优的坏结局

2次获得好结局或者优的好感度超过10，进入优的后续完美补白剧情。





攻略要点

优一边寻找从Lemu逃离的方法，一边寻找父亲行踪的蛛丝马迹。但是，可能记载了父亲消息的资料被密码锁住。她努力地解读密码。不要灰心，认真推理，寻找解读密码的关键。同时，协助优去修理，不断对话，与她一起行动是很重要的。平时看起来很健康活泼的优，她的内心深处，需要你的不断支持。



【茜崎空】仓成武视点

5月1日
选择剧情：被卷入事件中到底是因为谁的过错

武："等等……"
武："不能往上逃！？"
武："又不能往下……！"
武："喂！　怎么办啊！！"



职员："真是对不起……"
那位工作人员似乎相当抱歉，深深低下头。
职员："这是我的责任。"

选择
A. 就是说啊！叫你们负责人出来！
B. 不是你的错(空+2point)
C. 先别说这个了……(空&鸠+1point)



5月1日
选择剧情：空的职务是什么？

空放下手边工作，如滑行般地来到大家面前。
空："不好意思，我叫茜崎空，是LeMU开发部的系统工程师。"
空："现在算是……代理主任的职务。"

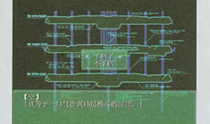


选择　A. ……咦
B. 代理主任……(空+1point)

5月1日(2次浸水)
选择剧情：空的说明

空："直接潜水的话，是不靠任何辅助工具的憋气，一般人能潜到20米就是极限了。"
空："仓成先生，你能够一口气往上游到51米的海平面吗？"
武："别看我这样，高中的时候，我可是有过1公里的长距离游泳纪录的呢。"
空："那个可是在水面上吧？"
空："水平的51m，跟垂直的51m，是完全不一样的。"
空："就等于一口气游到15层楼高的屋顶。"

选择
A. 了解了(空&鸠+1point)
B. 不了解



5月1日(减压症)
选择剧情：在加压室的思考

拿下早已习惯的耳机放在手上。
空还站在窗外。
鸠……鸠不在室内，也不在室外，因为在进行加压前，她就走掉了。

选择
A.鸠去哪里了？(鸠+2point)
B.空打算什么时候睡觉？(空+2point)



5月2日(不问空)
选择剧情：先给谁塔滋塔三明治？

我看着椅子上的托盘，还剩下三个塔滋塔三明治。
(怎么办呢……)

选择
A. 找鸠(鸠+2point)
B. 去控制室找空(空+2point)



5月2日
选择剧情：先修理发电室还是先找空？

鸠：“我……真的……很需要你……”
那一刹那，我的心跳停止了。
根本没想到会有这句话出现。
鸠直直地看着我。
带着些许期待的眼神，让我有些怯儒。
鸠：“拜托……”

选择
A. 帮忙鸠(鸠+1point)
B. 先寻找空(空+1point)



选择剧情：
其实，空是……【空】「啊，难道……仓成先生你不知道？？」

空有些羞涩地支唔着。
武：“空……你……到底……？”
优：“唉啊～～～～”
优：“仓成实在太好笑了，所以我才静静地看着你……”
优：“你真的都没听到……”
武：“什、什么啊……”
我还在错乱中。
优：“入场时候的说明。”

选择
A.那又怎样……(空+1point)
B.不，别说了！我知道！



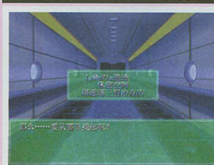
5月2日(黑暗中的鬼)
选择剧情：从哪里开始寻找

鞋子着地的叩叩声，不自然地发着深沉的低音。
整个气氛变得好像在潜水艇里。
虽然灯光全都关掉了，但是门却自动开着。
那么……就先到最近的房间吧……

选择
A. 中央控制室
B. 电梯大厅



选择剧情：接着寻找哪里



武：“那么，我要数到１００罗，１……”
武：“１０、１１……１００，好……”
武：“我要出发了。”
你们逃不出我的手掌心的……
那么……要从哪里找起呢？

选择
A.ＬｅＭｕＲｉａ遗迹
B.休憩空间
C.塔滋塔三明治商店



5月3日(稍许休息)
选择剧情：是否听空说她的秘密

空：“对了，仓成先生，现在你有空吗？”
武：“咦，我？”
空：“是的，如果可以的话，我有话想跟你说。”
武：“话？　什么事情？”
空：“嗯，这个……”
空：“呵呵，秘密。”
（空要说秘密……？）
空：“这里不方便……可以去外面聊吗？”



选择　A.不去(鸠+1point)
B.去 (空+1point)
（攻略空的强制条件选择分支）

5月3日(天空中的彩虹)
选择剧情：眼前2个空

空只留下一个分身，消除其他影像，站在我面前。
现在，眼前有“二个”空。
哪一个是原本的空，根本无法区别……



选择　A. 继续问下去(空+1point)
B. 生气



5月4日(苏醒)
选择剧情：面对苏醒过来的鸠，如何言语?

鸠想要坐起身体，却发现手腕上插着点滴的管子，厌恶地皱起眉头。

鸠还活着。

虽然受伤，但还是活着。

她能够得救了，我真的很高兴。

可是……让她受伤的人是我啊……

选择

A. 说对不起，向她道歉。(鸠+1point)
(攻略鸠的强制条件选择分支)

B. 什么都不说
(攻略空的强制条件选择分支)



选择剧情：逼问武昨晚半夜离开房间的去向

少年："武昨晚半夜离开房间了呀。"

优："喔！ 对于迷离案情，又出现了有力的证据！"

少年："虽然我快睡着了，可是还是注意到。"

优："看来是这样……那么仓成你呢？"

少年："如果没有不想说的话，应该没关系吧……？"

可可："咦？ 什么事情？ 有趣的事情吗？大家的视线全部集中在我身上。"

武："……唉"

武："知道了，我坦白说……"



选择
A. 去找鸠(鸠+1point)
B. 去找空(空+1point)
C. 去厕所





5月4日(马龙与雕塑)
选择剧情：询问马龙的神话

优："就连自己都恍惚出神地看着那个，宛如活着般的美丽雕像……"

优："马龙忽然对这个裸体的她感到害羞。"

优："他为她拿来衣服穿上……"

优："不只是这样，日复一日，比马龙已经变得非常爱慕她……"

优："这是他第一次真正地、单纯地恋爱了……"

优："跟自己创作的，雕像……"

优："比马龙将自己所有的爱情，都倾注在她身上，相信着她总有一天会跟自己说话……"

优："可是，每天忘了工作，废寝忘食只为了她……马龙越来越憔悴。"

优："马龙自己也很烦恼……"

优："不能移动身体、什么都不能说、不能吃也不能睡的她，实在太可怜了……"

优："他的愿望，传到了天上的爱之女神阿芙罗蒂德。"

优："女神来到了比马龙的面前，要他怀抱着心中的愿望深吻她。"

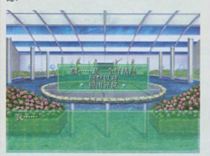
优："当比马龙亲吻她的时候……"

优："她的脸颊放出红晕，眼睛慢慢张开，她已经变成了拥有滑嫩肌肤的少女。"

优："雕像的美丽，仍旧保留在化为人类的少女身上……"

优："然后比马龙和她结婚、生儿育女。"

优："从此，他终其一生为世界上的神殿，做了许多比以往更完美的雕像……"

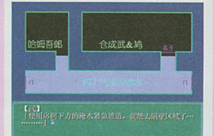


选择
A. 嗯……是一个好结局(空+1point)
B. 沉默以对(鸠+1point)
C. 提出异议

5月4日(朋友)

获得攻略鸠的强制条件选择分支

Yes **武去救助恰米**
No **鸠去救助恰米**



获得攻略空的强制条件选择分支

Yes **继续**
No **进入鸠的线路**

5月4日(伸向天空)
选择剧情：从谁开始说话?

武："那从谁先开始好呢……Lady first。"

空："不，还是仓成先说。"

武："惨了，老实说……我有点不好意思啊。"

空："我也是，有点不好意思……"

选择
A.那，我先吧……
B.空先说
C.同时说吧(空+1point)







5月5日(黎明之前)

获得攻略鸠的强制条件选择分支

Yes 冷静说明Qualle病毒

No 增加对武的攻击

5月5日(锁)
选择剧情：优、鸠、空将去哪里？

可可："空跑哪去了呢？"

少年："好像一直待在控制室耶，应该很忙吧……刚刚还试着透过终端机跟我们对话，因为实在很忙乱……鸠还是一样从未现身，但是保存在塔滋塔小吃店的三明治，原封不动地消失了……这么说来……空、优跟鸠三人，从今早起就没和我说过话。无论如何……直接去找他们吧。

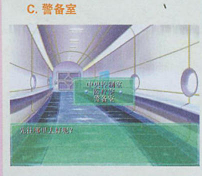
先往哪里去好呢？"

选择

A.中央控制室(空+1point)

B.医疗室(鸠+1point)

C. 警备室



5月6日(HIMMEL)
选择剧情：向谁咨询打开HIMMEL的方法？

武："这个HIMMEL，到底是什么意思啊？"

空："是德文『空』的意思。"

空："另外，还有『天国』的意思………"

武："天国是吗………"

还真是取了个意思肤浅的名字啊。

那么………这扇门要怎么打开啊？



选择　A. 问问空(空+1point)　B. 问问优　C. 问问鸠(鸠+1point)

5月6日(IBF)
选择剧情：去IBF设施



空："首先在增减压室内进行约一个小时的加压，之后再乘坐专用的升降梯到IBF。"

空："为了以防万一，先跟大家说一声……"

空："进入这个区域之后，不是轻易就可以回来的，请大家做好心理准备。"

武："嗯嗯…………"

也就是说……没办法回来了？

看来心里要有所觉悟了！

选择　A. 好，走吧！(空+1point)

B. 等一下！(鸠+1point)

5月5日(极限)
选择剧情：是否殴打打落三明治的少年

那一瞬间，优手上的三明治被少年打落了。

连一口都没吃的田中特制三明治……

掉到水面上的三明治，啪唰地发出声响，紧接着就慢慢地沉了下去。

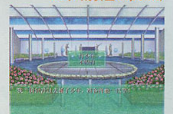
优："…………！！"

武："可恶！你到底想干嘛！！"

我一瞬间冲过去抓了少年，准备挥他一巴掌！

选择　A.打少年(鸠+1point)

B.不殴打(空+1point)



5月7日(空所记住的)
空的好感度高——强制条件选择分支



Yes 空篇的好结局

如果攻略了可可篇第一天的剧情，进入鸠&空篇的后续完美补白剧情。

No 鸠&空篇的坏结局

攻略要点

对于空的请求，一定要无条件的接受。最重要的是要相信她，不管她是人还是程序，她一定能够跨越这个鸿沟。只有你才能够救出具有责任感的她。





5月1日(事故)
选择剧情：被卷入事件中到底是因为谁的过错

武：“等等……”

武：“不能往上逃！？”

武：“又不能往下……！”

武：“喂！ 怎么办啊！！”

职员：“真是对不起……”

那位工作人员似乎相当抱歉，深深低下头。

职员：“这是我的责任。”

选择

A. 就是说啊！ 叫你们负责人出来！

B. 不是你的错(空+2point)

C. 先别说这个了……(空&鸠+1point)

5月1日(2次浸水)
选择剧情：空的说明

空：“直接潜水的话，是不靠任何辅助工具的憋气，一般人能潜到20米就是极限了。”

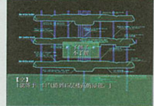
空：“仓成先生，你能够一口气往上游到51米的海平面吗？”

武：“别看我这样，高中的时候，我可是有过 1 公里的长距离游泳纪录的呢。”

空：“那个可是在水面上吧？”

空：“水平的51m，跟垂直的51m，是完全不一样的。”

空：“就等于一口气游到15层楼高的屋顶。”



选择 A.了解了(空&鸠+1point)

B.不了解

【小町鸠】仓成武视点



5月1日(减压症)
选择剧情：在加压室的思考

拿下早已习惯的耳机放在手上。

空还站在窗外。

鸠……鸠不在室内，也不在室外，因为在进行加压前，她就走掉了。



选择

A.鸠去哪里了？(鸠+2point)

B.空打算什么时候睡觉？(空+2point)

5月2日(反响)
选择剧情：和鸠打招呼么？

鸠站在控制室前面。

背靠着墙壁，盘手环抱胸口低着头。



选择 A.打招呼(鸠+1point)

B.等待对方说话

5月2日(不找空)
选择剧情：先给谁塔滋塔三明治？

我看着椅子上的托盘，还剩下三个塔滋塔三明治。

（怎么办呢……）



选择 A.找鸠(鸠+2point)

B.去控制室找空(空+2point)

5月2日(黑暗中的鬼) 选择剧情：先修理发电室还是先找空？

鸠：“我……真的……很需要你……”

那一刹那，我的心跳停止了。

根本没想到会有这句话出现。

鸠直直地看着我。

带着些许期待的眼神，让我有些怯懦。

鸠：“拜托……”



选择 A.帮忙鸠(鸠+1point)

B.先寻找空(空+1point)



5月3日(修复)
选择剧情：热狗与鸠

鸠："…………"

武："喂？ 很辣吧？ 麻木了吗？"

鸠："没有。"

武："你不觉的加过量芥末的热狗是很失败的？"

鸠："……没有……感觉。"

随后，她沉默地吃着。

可是我还是注意到了。

她的眼眶理泛着泪光。

武："别勉强自己了。"

鸠："没有勉强，已经吃光了……"

武："是吗……"



选择
A.今天早上去哪里了？
B.还要再来一个吗？(鸠+2point)

5月3日(负伤)
选择剧情：蓝色控制阀

鸠："是的，松开……然后关闭。"

我握着眼前的蓝色控制阀。

松开它……

（咦？应该转哪个方向啊……？）



选择　A.顺时针转(鸠+1point)
　　　B.逆时针转

选择剧情：红色控制阀



下一个是要关红色控制阀……

就在旁边。

选择　A. 顺时针转　B. 逆时针转

5月3日(天空的彩虹)
选择剧情：是否听空说她的秘密

空："对了，仓成先生，现在你有空吗？"

武："咦，我？"

空："是的，如果可以的话，我有话想跟你说。"

武："话？ 什么事情？"

空："嗯，这个……"

空："呵呵，秘密。"

（空要说秘密……？）

空："这里不方便……可以去外面聊吗？"





选择　A.不去(鸠+1point)
　　　B.去（空+1point)
（攻略空的强制条件选择分支）

5月4日(苏醒)
选择剧情：面对苏醒过来的鸠，如何言语？

鸠想要坐起身体，却发现手腕上插着点滴的管子，厌恶地皱起眉头。

鸠还活着。

虽然受伤，但还是活着。

她能够得救了，我真的很高兴。

可是……让她受伤的人是我啊……

选择
A. 说对不起，向她道歉。(鸠+1point)
（攻略鸠的强制条件选择分支）
B. 什么都不说
（攻略空的强制条件选择分支）

逼问武昨晚半夜离开房间的去向

少年："武昨晚半夜离开房间了呀。"

优："喔！对于迷离案情，又出现了有力的证据！"

少年："虽然我快睡着了，可是还是注意到。"

优："看来是这样……那么仓成你呢？"

少年："如果没有不想说的话，应该没关系吧……？"

可可："咦？什么事情？有趣的事情吗？"

大家的视线全部集中在我身上。

武："……唉"

武："知道了，我坦白说……"



选择　A.去找鸠(鸠+1point)
　　　B.去找空(空+1point)
　　　C.去厕所

5月4日(马龙与雕塑)　选择剧情：询问马龙的神话

优："就连自己都恍惚出神地看着那个，宛如活着般的美丽雕像……"

优："马龙忽然对这个裸体的她感到害羞。"

优："他为她拿来衣服穿上……"

优："不只是这样，日复一日，比马龙已经变得非常爱慕她……"

优："这是他第一次真正地、单纯地恋爱了……"

优："跟自己创作的，雕像……"

优："比马龙将自己所有的爱情，都倾注在她身上，相信着她总有一天会跟自己说话……"

优："可是，每天忘了工作，废寝忘食只为了她……马龙越来越憔悴。"

优："马龙自己也很烦恼……"

优："不能移动身体、什么都不能说、不能吃也不能睡的她，实在太可怜了……"

优："他的愿望，传到了天上的爱之女神阿芙罗蒂德。"

优：“女神来到了比马龙的面前，要他怀抱着心中的愿望深吻她。”
优：“当比马龙亲吻她的时候……”
优：“她的脸颊放出红晕，眼睛慢慢张开，她已经变成了拥有滑嫩肌肤的少女。”
优：“雕像的美丽，仍旧保留在化为人类的少女身上……”
优：“然后比马龙和她结婚、生儿育女。”
优：“从此，他终其一生为世界上的神殿，做了许多比以往更完美的雕像……”



选择 A.嗯……是一个好结局(空+1point)
B.沉默以对(鸠+1point)
C.提出异议

5月4日(朋友)

获得攻略鸠的强制条件选择分支
Yes 武去救助恰米
No 鸠去救助恰米



5月5日(黎明之前)
选择剧情：是否按下电梯的按键

已经没有地方可去的我，下意识地站在电梯前。



选择
A.压下按键
(鸠+1point)
B.不压按键



获得攻略鸠的强制条件选择分支
Yes
冷静说明Qualle病毒
No
增加对武的攻击

5月5日(纽带)
选择剧情：优、鸠、空将去哪里？

可可：“空跑哪去了呢？”
少年：“好像一直待在控制室耶，应该很忙吧……刚刚还试着透过终端机跟我们对话，因为实在很忙乱……”
鸠还是一样从未现身，但是保存在塔滋塔小吃店的三明治，原封不动地消失了……这么说来……空、优跟鸠三人，从今早起就没和我说过话。
无论如何……直接去找他们吧。
先往哪里去好呢？



选择 A.中央控制室(空+1point)
B.医疗室(鸠+1point) C.警备室

5月5日(极限)
选择剧情：是否殴打打落三明治的少年

那一瞬间，优手上的三明治被少年打落了。
连一口都没吃的田中特制三明治……
掉到水面上的三明治，啪唰地发出声响，紧接着就慢慢地沉了下去。
优：“…………！！”
武：“可恶！ 你到底想干嘛！！”



我一瞬间冲过去抓了少年，准备挥他一巴掌！

选择 A.打少年(鸠+1point)
B.不殴打(空+1point)



5月6日(HIMMEL)选择剧情
向谁咨询打开HIMMEL的方法?

武：“这个HIMMEL，到底是什么意思啊？”
空：“是德文『空』的意思。”
空：“另外，还有『天国』的意思………”
武：“天国是吗………”
还真是取了个意思肤浅的名字啊。那么………这扇门要怎么打开啊?

选择 A.问问空(空+1point)
B.问问优
C.问问鸠(鸠+1point)





5月6日(IBF)
选择剧情：去IBF设施

空：“首先在增减压室内进行约一个小时的加压，之后再乘坐专用的升降梯到IBF。”
空：“为了以防万一，先跟大家说一声……”
空：“进入这个区域之后，不是轻易就可以回来的，请大家做好心理准备。”
武：“嗯嗯…………”
也就是说……没办法回来了?
看来心里要有所觉悟了！



选择 A.好，走吧！
(空+1point)
B.等一下！
(鸠+1point)

5月7日(约定的日子)
鸠的好感度高--强制条件选择分支





Yes 鸠篇的好结局







如果攻略了可可篇第一天的剧情，进入鸠&空篇的后续完美补白剧情。

No 鸠&空篇的坏结局



攻略要点

鸠是Qualle病毒的携带者，同时又是不老不死之身。因此，无法对她和周围的人一样看待。需要站在她的角度考虑问题，教导她生存的含义。

【可可】合成武 少年视点

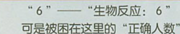
5月1日 选择剧情
在电梯里的只有沙罗么？

玛由："只有我一个人啊？"

玛由："没有其他人……"



选择 A.是喔……（进入普通的少年视点的线路）
B.真的吗？(可可+1point)（攻略可可的强制条件选择分支）


5月1日 选择剧情：生物反应数

"6"——"生物反应：6"

可是被困在这里的"正确人数"究竟是……



选择
A.6（进入普通的少年视点的线路）
B.5

5月1日 选择剧情
Leiblich为什么要建设LeMU

握有ＬｅＭＵ实权的日德合并企业"Leiblich"……

这个理由跟独立发电装置，两者是不是有什么关系?

独立发电装置——热水喷出孔——脑中联想出的下一个单字是……

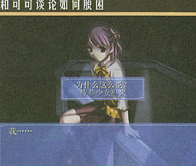


选择 A.温泉（进入普通的少年视点的线路） B.微生物

5月1日 选择剧情:和可可谈论如何脱困

少女："可是……一定不可能的……"
少年："咦？"
少女："已经……出不去了……"
少女这么说着，眼睛寂寞地湿润了。
我……

选择
A.为什么这么说?（进入普通的少年视点的线路）
B.带着少女出来(可可+1point)（攻略可可的强制条件选择分支）





5月2日
选择剧情：去关闭热水的阀门

武："那少年你呢？"
少年："咦？　我……？"



选择
A.帮优
（进入普通的少年视点的线路）
B.在这里等（进入普通的少年视点的线路）（攻略沙罗的强制条件选择分支）得到子守歌的强制选择分支
C. 大家一起去不好吗？(可可+1point)（攻略可可的强制条件选择分支）

5月2日
选择剧情：空被看见、开始现出形态

空："是人的视点创造了我"
空："少年……"
空："当你闭上双眼的时候，我也将消失。"



选择
A.试试看(可可+1point)
（攻略可可的强制条件选择分支）
B.什么都不做
（进入普通的少年视点的线路）

5月1日
选择剧情：好像有什么敲打的声响

我们开始往回走，从眼前经过的通道逆向而上。

从仪表上可以得知我们现在位于地下二楼Zweite stock。

不久……

大约从数十步远的地方，传来了无法想像的声音。

咚咚咚咚咚…………



选择
A.听错了吧
（进入普通的武视点的线路）
B.你们有听到什么声音吗？
（攻略可可的强制条件选择分支）

5月1日
选择剧情：两个女孩子的声音？

我试着往深处窥视着。

可以看到在昏暗的电梯里，有一块圆形的地板。

不对，那不是地板，只是中途停止的电梯天花板。

位置大概在我所站着的位置下方约 2 米处。

于是我就……



选择　A.往前踏出脚步
　　　B.抬头往上看



5月1日
选择剧情：可可得了减压症

可可："有一点点痛，有点晕晕的。"
优："你的手动动看，会痛吗？"
可可："一点点而已……"
可是看起来实在不像"一点点而已"。
空："因为楼层压力骤降的关系，恐怕会产生减压症。"
优："嗯嗯……说的也是。"



选择　A.什么是减压症？
（进入普通的武视点的线路）
B.真的是减压症吗？(可可+1point)
（攻略可可的强制条件选择分支）



5月1日
选择剧情：再加压前

我将已经戴惯在耳朵里的耳机拿出来，放在手上。

空则站在气管外面的窗户边。

鸠……不论在室内或室外，都看不到鸠的身影，好像是在进行再加压前，就已经从房间离开了。

选择

A.鸠跑到哪里去了呢？
（进入普通的武视点的线路）



B.空打算什么时候才睡啊？
（进入普通的武视点的线路）
C.可可会不会真的得了其他病？
(可可+1point)
（攻略可可的强制条件选择分支）

5月2日
选择剧情：空被看见，开始现出形态

空：“当谁在看着我时”

空：“因为这个举动，我显现出我最初的样子。”

空：“也就是从视线－－视点。”

空：“是谁的视点让我形成。”

空：“就是仓成先生你……”

空：“当你闭上你的眼睛时，我就会消失了。”



选择

A.试试看(可可+1point)
（攻略可可的强制条件选择分支）
B.…………（进入普通的武视点的线路）



5月2日
选择剧情：LeMuRia遗迹里有谁在？

当我送空到控制室之后……

我就什么也没做，只是在Dritte Stock的通路间晃来晃去。

可以看到LeMURia遗迹的入口，门是开着的。

当经过的时候，不经意的朝里面偷瞄一下。

我看到了一个人影。

咦？是谁啊？



选择

A.在意(可可+1point)（攻略可可的强制条件选择分支）
B.不在意（进入普通的武视点的线路）







《对抗罗马》(Against Rome)是Independent Arts开发的背景设定在公元两百到四百五十年期间的即时战略游戏。公元200年—450年，此时罗马帝国已经取得了很大的成就。有了强大的军事首脑恺撒的帮助，罗马帝国迅速使欧洲大陆的大部分国家臣服，罗马帝国的象征一鹰，不仅代表了这个国家超强的军事实力，另一方面也代表了这个地中海国家庞大的文化底蕴。然而，这个帝国的边界以外，欧洲大陆的东部和北部延伸着一些游牧部落的领土，他们充满野性且不受驯服，不甘心受到罗马帝国的侵略。玩家将在游戏中控制三个游牧部落，打退罗马帝国的入侵。



《对抗罗马》教程型攻略

AGAINST ROME

技巧攻略

教学场景1：角色和单位

欢迎来到对抗罗马的教学场景，在这里，我们会给你分别介绍游戏中最重要的规则以及游戏的操作方法。我们会向你介绍你会在游戏中遇到的各种单位，并且会告诉你如何选择和移动这些单位。最后，我们会教你如何建造一个野蛮人村庄。

目　标

选择和移动角色或单位，框选单位，分开部队以及合并部队，选择一处合适的地方建立定居点。

任　务

在对抗罗马中，共有2种单位：单一的角色和团体，你会看到屏幕中有一个条顿头领骑在马上。



图：首领

用鼠标左键点击这个角色选中他。好。你现在可以看到该头领头上有一个绿色的进度条。这是显示了他的生命值。除此之外，你还会看到这个角色下有两个圆圈。稍小的绿色圆圈是选择圈。稍大的黄色圆圈是所谓的有效控制范围。教学场景3中我们会详细讲解。现在看看屏幕下方的操作条。所选单位的最重要的信息显示在操作条的左边。在他的名称和头像下面就是生命值。下面是该角色的荣誉点数进度条。我们会在教学场景3中详细介绍。

在游戏画面上右键点击就可以移动一个已选单位。如果你双击游戏画面，你就可以使你所选的角色快速移动，跑或者是策马飞驰。



图：移动

点击命令板上的停止按钮，你可以随时让你的单位停下来。命令板位于操作条的正中央。将鼠标指针移动到命令板的任意按钮，就会看到一个帮助提示。

现在看看操作条的右半部分。那里你可以看到一个小地图，它显示了这个游戏画面的缩略图。你的头领在图上显示为一个大的角色点。正如你所见，图上还有一些其它的小一些的点，它们位于图的北部。在小地图上点击它们看看他们是什么。正如你所见，它们是一群角色，在这个游戏中，我们称之为单位。关于单位和他们的特点，我们稍后讨论你应该先移动你的头领。你只要轻轻一点游戏画面即可，这一点已经讲了或者是右键点击小地图。

现在把你的头领移动到他的手下那里。非常好。现在让我们看看单位。通过他们头上的一个标志，我们可以很容易将他们认出来。点击这个标志来选定这个单位。太棒了。一个单位值可以包含一种角色当前场景中，他们都是条顿挥斧者。象单独的角色一样，可以通过点击或双击来移动单位。单位的各个组成部分会自动保持他们在单位中的位置，以保持互相联系。你现在可以试试。单位的另一个特性就是他们可以分开和合并。点击所选单位命令板上的分开按钮。好。现在选择两个单位中的一个，选择命令板上的合并按钮，然后点击另一个单位的标志。正如你所看到的，他们又合而为一了。合并部队时应该注意的是，一个战斗单位最多只可容纳20名角色。



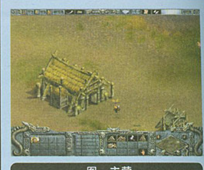
图：挥斧者

接下来，我们熟悉一下框选。首先你要确定你的头领在战斗单位的附近。然后用鼠标左键点击游戏画面，按住左键并在屏幕上移动鼠标的指针。这样你就会画出一个矩形，这也叫选择框。确保这个选择框圈住你的头领和作战单位，然后放开鼠标左键。你现在就同时选中了这两个单位。只有那些同时应用于所有所选单位的按钮才显示在操作条的命令板上。所有已选单位会按照各自类别显示在操作条的左端。你可以通过用左键点击他的头像来选定他－其他单位的选择同时被取消。

看一下小地图：我们又提供了一个单位。过去选中这个新单位。在这里你可以看到一个平民单位。平民单位最多可容纳四个角色：4个平民和4批驼马。驼马可以运送资源，这些资源会在操作条的信息区和命令板之间显示。使用平民单位可以为你的野蛮部落建造一个定居点。为此，请点击平民单位命令板上的建造一个定居点按钮。鼠标的指针就会变成一个你未来的定居点的主营外形。如果你在游戏画面中移动这个主营的外形，它就会变成红色和或者绿色的。如果显示为红色，这表示该处地形不可建造主营，或者是有其他物体遮挡。你可以在显示为绿色的地方进行主营建造。


图：运输队

现在点击一个游戏画面上的的适宜的建造位置。正如你所见的，平民单位的成员正在建造你的定居点的主营，建造主营的同时他们会消耗你驼马上所携带的资源。你已经学习了对抗罗马中的有关控制角色和单位的基本知识。在第2个教学场景中，你会学到所有关于建造一个定居点和生产资源的所有知识。


图：主营

教学场景2：定居点和资源

在教学场景的第2部分中，你将建立一个野蛮人定居点，并要学习一些有关资源生产和消费的知识。而且，我们还会教你如何生产和解散部队。

目　标

建立一个定居点，生产居民单位，生产资源，生产和解散部队。

任　务

你会看到一个刚刚建立的定居点。其中有主营，和建造主营的平民单位。选择该平民单位，点击命令面板上的解散按钮。正如你所看到的，该种单位的成员及其驼马会消失在主营中。过不了多久，平民，也就是我们在游戏中称之为自由民的单位，就又会离开主营。自由民不再属于任何一个单位，但对你来说，他却成为了独立人或者是成为了那些不允许离开定居点的城镇居民。


图：自由民


图：建造伐木场

现在通过用鼠标左键点击主营来选中该建筑。通过建筑菜单中的资源显示，你就会明白那4匹马和它们驼的货和它们驼的货到哪去了。它们已经存入了主营，可以供你使用了。在对抗罗马中，总共有6种资源可供使用：食物，木材，石头，黄金，装备以及马匹。比如，为了建立一个条顿人建筑，你需要木材。

让我们亲手试试吧：先选择任意数量的自由民。让我们先确定自己的村庄能得到一些额外的居民。为此，你需要建立一个居民住宅。点击自由民的命令板上的平民建筑按钮。命令板现在显示了一个选择菜单，当前你在这个定居点中可以建造的所有建筑都列在其中了。点击居民住宅按钮并选择一个合适的建造地点。需要注意的是新的建筑物只能在定居点界限之内建造。在屏幕中，定居点界限已经用红色的虚线标识出来了。现在你可以在定居点界限之内的一个合适的地方点击一下。你会看到，被选中的自由民会立刻开始工作了。


图：建造木屋

建筑所需资源一般都取自本定居点的主营。等建造完成之后，请选择该居民住宅。居民住宅有两个功能。首先，你所建造的每所居民住宅都会增加你的村庄的居民人数的上限。你可以在左上角的显示条上看到这些数值。那里显示了当前你的村庄所拥有的居民数量。除此之外，你在每个居民住宅中还可以生产额外的居民。方法是在该建筑的命令板上点击表示男人和女人的按钮。每点一下就可将生产一名相应性别的自由人。现在请生产最大允许数量的居民。

如果你点击你新生产出来的任意一个城镇居民，你就会发现他们的生命点数非常少。但只要主营中的有充足食物，他们的生命点数就会逐步增长。无论何时，你的城镇居民都需要主营中的食物，只能这样他们才能保持体力。食物由肉店或者农场提供。选择四个自由民，在你的定居点建立这两种建筑物中的任意一个。你会看到，只要自由民一建成该建筑物，他们就会马上开始生产食物。一旦该种生产性建筑物的储藏室已满，在此处工作的自由民就会把他们生产出来的资源运送到主营。只要在工作中没有受到打扰，他们就会一刻不停地持续进行工作，生产出来的资源也就会源源不断地供给他们的村庄。

现在，点击自由民命令板的装备按钮。命令板上就会出现一个选择菜单，通过它你可以选择装备不同的武士。每点击一下相应的按钮，你就可以训练出一名相应的武士。现在选择你需要的武士类型，装备你的自由民，然后依次点击确定按钮。你的自由民会走到主营去装备自己，在那里他们会使用装备资源。然后，他们会离开主营，组成相应种类的单位，并聚集在一面旗帜下等候你的下一步命令。现在你已经了解了对抗罗马中定居点的最重要的功能。下一个教学场景，我们会学习有关蛮族牧师和头领的特殊技能的知识。



教学场景3 ：酋长和牧师

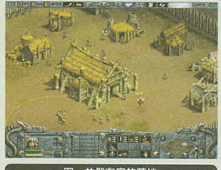
在本教学场景中我们再次将目光转向酋长，找到它的荣誉点数有何作用，已经如何对本部族产生影响。然后，你要建造一个祭祀场所，并生产牧师。当你进行一些供奉之后，我们最终会为你介绍蛮族魔法的力量。

目　标

酋长的荣誉和购买选项，提高部队的士气，祭祀场所的建造和使用，牧师的生产，蛮族魔法的用途。

任　务

正如你所看到的，现在定居点中的城市中已经有很多建筑物了，这些野人建筑



图：井然有序的营地

中也已经人声鼎沸了。现在是应该感谢神给我们带来的这些好运的时候了，为此，我们要建造一个祭祀场所。选择一个自由民，点击其命令板上的平民建筑按钮。正如你所要看到的，选择菜单中的祭祀场所的按钮还未被激活，你的自由民还不知道如何建造这样一个建筑。

现在该是部落头领出场的时候了。请选择头领来替代自由民进行该项建造工作。在头领的命令板上你可以看到三个按钮：个人选项，军事选项，建筑按钮。三个按钮中的任何一个都会显示一个选择菜单，其中头领有可以为自己和他的部落购买的特殊能力和特性。现在就让我们来试试：请点击建筑按钮，头领要购买某一选项的内容，他就必须支付荣誉点数。头领在战斗中获胜，就可以得到荣誉点数。相关内容会在教学场景 4 中详细讲解。现在依次点击建造选项，选择菜单，祭祀场所按钮。Good。



图：建造欧丁神像



你已经支付了荣誉点数，因此你的野蛮部落已经拥有了建造祭祀场所的能力。在我们向我们的神献上祭祀品之前，我们要先介绍一些关于如何更有效地使用头领荣誉点数的内容。为此，带着你的头领离开村庄，加入等在寨门外的捧剑者的队伍。请确保该作战单位的标志是处于你的头领的有效控制范围之内。

现在请选择由捧剑者组成的作战单位。在操作条的信息区中会多出一个进度条，它位于生命值进度条的下方。该进度条代表了该单位的士气点数（该单位须是作战单位或自由民）。你可以想象得出来，士气点数在战斗中非常重要 – 这部分内容我们会在教学场景 4 中作进一步介绍。我们已经知道捧剑者当前的士气点数并不是很好。现在请再次选择我们的部落头领。如果支付一定数量的荣誉点数，他就可以使这些的武士的士气点数得到增长。条件是，这些武士必须在他附近，也就是说，在他的有效控制范围之内。现在点击头领命令板上的鼓舞士气按钮。够神奇的吧？

现在再来看看捧剑者的士气点数，你会发现武士们的士气高涨了。现在让我们



图：欧丁神像

回去建造一个祭祀场所吧。现在从村庄中选择一些自由民，在定居点范围内所剩无几的空地中选择一块建造该场所。非常好。接下来我们当然需要为祭祀场所生产一名女祭司了。选择一名女性自由民，依次点击选择菜单中的装备按钮，女祭司按钮。太棒了。一旦女祭司离开主营就马上选择她。在女祭司的生命值进度条下方有一个新的进度条这显示了魔法点数。只有拥有魔法点数，女祭司才可以使用萨满魔法。当前她没有魔法点数，但这一切马上就会发生变化。请另选一些自由民。由于你已经建造了一个祭祀场所，自由民命令板上的祭祀按钮已经被激活了。现在请点击这个按钮看看发生了什么。正如你所看到的，你选中的自由民非常愿意将自己的生命奉献给神。



图：牺牲

现在请选择祭祀场所。祭祀场所也有一个魔法点数进度条。自由民的生命值被转化成了魔法点数并存储在祭祀场所中。现在请再次选择你的女祭司。你的女祭司现在已经得到了魔



图：女祭祀



法点数。只要她处于定居点的内部，她就会直接从祭祀场所得到魔法点数。请等候直到女祭司的魔法值全满。你还可以祭上更多的自由民以增加女祭司的魔法值。

你的女祭司现在可以使用萨满魔法了。点击她的命令板上的侦察按钮，再



图：默念咒语



图：幽灵狼

点击她附件的任意空地。你的女祭司已经召唤出来了一匹神秘的奥丁之狼，你可以使用奥丁之狼来做诸如地区探索之类的工作。奥丁之狼的使用时间有限，一旦它的魔法点数耗尽，它就会消失。

你还要学习新的魔法吗？！如果是的话，请再建造一个新的祭祀场所。非常好。请再次选择你的女祭司，你会看到她可以使用另一种魔法了。每名女祭司最多可以掌握 4 种不同的魔法。正如你所见到的，女祭司所掌握的魔法数量主要依赖于定居点内建造的祭祀场所的数量。当目前为止，你已经学会了对抗罗马中有关萨满魔法和头领的最重要的内容。我们会在最后一个教学场景中为你介绍战斗，劫掠及其他重要的内容。



教学场景 4 ：战斗与劫掠

第 4 个也是最后一个教学场景－主要介绍战斗。你将带领你的武士进行战斗，因此你会学到更多克敌致胜的战术。我们还会教你如何劫掠敌人的资源，以及如何通过烧毁敌人的定居点来获得一些战术上的好处。

目　标

攻击敌方单位，从战斗中撤退，治疗伤员，战斗单位及队形，劫掠敌人的定居点，烧毁敌方建筑

任　务

罗马帝国胆敢在你的村庄附近建了一个营地。你当然不能容忍这种挑衅行为，



图：罗马人营地



图：罗马军团

马上派一支军队去教训教训这帮厚颜无耻的入侵者。

选择捧剑者作战单位，然后将鼠标指针移至一个罗马雇佣兵单位上，他们在南面的山边摆开了一个防守队形。当鼠标的指针变成相应的图标的时候，点击该罗马单位－你的捧剑者就会立即开赴战场，和他们战斗。

一旦双方投入战斗，你就不能再用普通的方法控制你的捧剑者了——这些武士们会一直战斗直到获取胜利或者战死



图：撤退

沙场。但如果你发现你的武士有可能战败的话，你还可以命令他们撤退。点击作战单位命令板上的撤退按钮，然后点击你的部落头领附近的空地－你的捧剑者就会撤退到那儿，无论当时他们与对手的交战状况如何。

好的，请看看捧剑者的士气值：你的作战单位的士气值会受到撤退命令的影响。现在，请使用你的头领来提高他们的士气。你的作战单位中肯定会有伤员，你可以通过为这些挥剑者提供食物来恢复他们失去的生命点数。



图：补给



为达到这一目的，你不必回到定居点－使用平民单位就可以完成运送粮食的工作。选择位于你头领后面的平民单位，将他们移动到捧剑者附近，直到这些挥剑者的旗帜处于这些平民单位的有效范围之内。正如你所看到的，你的捧剑者已经基本复元了。在补充了生命点数之后，他们现在又可以放手一搏了。

让我们再来试试不同队形的优点。点击作战单位命令板上的队形按钮。现在命令板会显示一个你的作战单位可以接受的队形的选择菜单。在此点击战斗队形按钮。正如你所见，该单位的武士在快速重组。此外，他们周围还有红色和黄色的圆圈。红色的表示他们的防御力比较好，黄色的表示他们的攻击力比较好。但是，战斗队形也有些小小的缺点——武士不能行动迅速。尽管如此，你的捧剑者和罗马人作战时获胜几率更大了。再次攻击他们！



图：整理队型进攻

在战斗中请关注战斗单位的相关数值。一旦有武士阵亡，该单位的士气就会下降一些。如果失去了全部的士气，他们就会自动撤出战斗。但别等到那个时候，如果你的作战单位战斗不利，你知道该怎么做。继续战斗，直到你打败山边的这些敌人。你胜利了。

胜利不但会提高该作战单位的士气，还会增加你的头领的荣誉点数。现在该来享受胜利果实了：带你的部队去西南方，那里是一座空无一人的罗马营地。罗马人现在不再需要它们的资源了，你可以尽取



图：烧毁敌人大门



所需。选择一个平民单位点击命令板上的劫掠按钮。然后点击屏幕上罗马营地的主营。正如你所见，你的自由民就会立即出发去罗马主营把资源搬到马上驼走。此外，你还可以用此法来获取己方建筑中的资源。在平民单位工作的同时，捧剑者单位也要做些事情。请选择这些单位。

现在点击烧毁按钮，然后点击屏幕上的一个罗马人建筑物－比如，营地的大门或者是士兵的帐篷。捧剑者投出了火把，哈！看！对手的营地烧起来了。这种野蛮行为也会增加你的部队的士



图：烧毁敌人营地

气！你已经学会了基本的战斗方法和其他一些基本知识，现在你已经可以进入这个黑暗的，充满暴力的对抗罗马世界！



后　　　记

这个游戏让熊熊想起很多年前玩的一个游戏：《骑士与商人》，紧张的杀戮与征伐被这个游戏演绎得轻松幽默富有乐趣。《对抗罗马》和《骑士与商人》的操作方式很相似，但并非简单的模仿，同《骑士与商人》慢节奏的发展不同，《对抗罗马》更多的是冷酷的杀戮以及与时间赛跑的游戏节奏，紧张得令人透不过气。《对抗罗马》的战役模式稍显单调，但游戏本身的复杂系统弥补了这一缺憾。



图：威力强大的骑兵

图：士气低落的部队

图：雄伟的罗马城

虚幻2 觉醒 完全攻略

美丽的奥德赛Ⅳ号星球，这里是地球殖民军（TCA）总部所在地。军官Dalton威风凛凛地前来向上司报到。在这里，他可以进行相关的训练课程，学习掌握基本的行动技巧和武器使用方法。而在远方的亚特兰蒂斯号飞船，则是其行动的大本营。

第1关 避难所（Sanctuary Mission）





接受了Aida的命令后，Dalton驾着飞艇向目的地进发，此行的任务是接到Elara V号星球传来的消息，有许多不明生物向LiandriMining Facility发动突然袭击，基地内遭受严重破坏，人员死伤状况不明。

飞艇缓缓降落，从半空中就可以清楚见到地面上有不少工作人员倒在血泊中。在他们周围，一些异星生物正在四处乱窜。当怪物们看见飞艇后，向Dalton打了几枪便逃进了基地。眼前的景像强烈震撼了生者，待飞艇停稳，Dalton迫不及待地冲入了基地。进入室内往地下而去，沿途所见更加触目惊心。前面渐渐合上的铁门处，一名惨叫的工作人员正被里面的怪物拖了进去。Dalton当即冲了过去，但铁门已被毁坏无法打开，只好从侧面通道进去，黑暗中依稀可见到前面有怪物一晃而过。来到一个大厅，刚才求救的工作人员已遭毒手。一些异星生物从四周冲了出来，Dalton利用大厅的柱子加以掩护，耐心地和怪物们周旋，好不容易才消灭了它们，得到怪物的武器Shock Lance——种鱼叉似的东西。从大厅地面跳入地下水道，在水中的骷髅旁可拾到Assault Rifle和弹夹。往前由另一侧的出口爬出，进门后开枪杀掉两个怪物，然后从一处天井攀登上去，来到一个通道内。通道中有不少敌人，还有一些氧气瓶，可以打爆氧气瓶干掉周围的敌人。过了两道门后，来到通道的另一侧，注意贴着墙壁慢慢走，这里有敌人会从身后发动偷袭，屋顶上也会出现敌人。最后蹲着进入一扇有节律关合的小门，来到布满水池的室内，这里有不少怪物。干掉它们后进入电梯，按下电钮，电梯向下降落，但马上就出了问题，似乎有怪物在破坏电梯。一阵爆裂声后，电梯似乎失控了，电力也被切断了，眼前漆黑一片。过了一会儿，电梯降到了底层，门刚打开，一个双手各持数把利刃的兽人冲了进来，开火干掉它。出电梯乘坐一旁的另一电梯上去，几番周折后来到了基地室外。

出屋后，要注意对面山上有3个怪物会同时发动攻击。穿过狭窄的山谷，来到能源工厂。从建筑物右边的阶梯上去，看见工程师Miller为了保护神器Artifact，在怪物的逼迫下不幸摔下高台。Dalton从旁边的一个窗口跳下去，进入基地内部，最后的去路被两个大铁箱挡住了。从左边的一个小洞钻到地板下，然后从这里进入能源工厂的核心部位——总控制室。干掉游荡在此的敌人后，拉下两个紧急拉闸，这时总控制台上会出现一个电源重启按钮，按下按钮，基地内的发电机又重新运转起来。顺原路返回，在先前工程师Miller失足的地方跳下去得到神器Artifact，而这仅仅是完整神器的一小部分。随后干掉这里唯一的一个异形，这厮比前面遇到的敌人都要厉害，注意对付它之前要补充好体力。胜利后从中央电梯上去，将神器Artifact交给专程来接收物品的特派员，自己就可以返回亚特兰蒂斯号了。

返航了！Dalton还在盘算着回去先泡个热水澡，然后美美地睡上一觉，不料突然接到亚特兰蒂斯号发来的紧急命令：刚刚接收神器Artifact的飞船在返回途中遭遇袭击而坠毁，请速去营救！Dalton只得立即赶往事发地点。

地面的情形和Dalton的心情一样糟糕，黑暗的峡谷中伸手不见五指。顺着沿途的灯光指引来到飞船坠毁地点，值得庆幸的是，3位飞船上的军官安然无恙，神器Artifact这个宝贝也没有丢失。大家稍作沟通后，一起向下一个接应地点赶去，这一路可绝非坦途，一种长得像狼一样的怪物蜂拥而出，其特点是速度奇快。好在4人紧密协作，终于杀出一条血路赶到了预定地点，并马上启动了指示灯，向亚特兰蒂斯号发出信号。在等待亚特兰蒂斯号前来营救的时候，那几名飞船军官在周围设置好几道封锁线，但还是有越来越多的怪物冲过来，不出一会儿封锁线就被破坏了，4人又是一番激战，杀退了敌人，也终于等到了前来营救的亚特兰蒂斯号。



第 2 关 地狱门（Hell Mission）



来到冰天雪地的地狱，感觉到极度寒冷。Dalton 绕到山后上铁桥，小心雪地上的那些小动物，它们嗜血如狂。沿着铁桥往里走，前面不远处有一庞然大物挡在道中，不过这厮不太经打，两枪结果掉它后，从桥尾的电梯下去。进入武器工厂的第一步就遇见了电脑监视系统的拦截，好在有 Aida 的远程协助，解除了激光封锁带。往里到了工厂内部，往左的末端有一个门被锁住了，不知道特殊密码就无法进去，还是从旁边的电梯先下去吧。

下到大厅后，发现这里火光熊熊、一片狼藉，不少工作人员横尸于此。在地上拾到一把喷火枪（注意，这可是本关最重要的武器，必备！），从一侧的圆形大门进去，一路前行，来到一间屋子里，听到有人在呻吟，这可能是唯一的活口了！赶紧去查看，原来是一个躺在手术台上的工程师，开动手术台旁的医疗仪器为他治疗。一会儿，工程师就恢复了一些气力，他告诉Dalton：不知道是什么东西突然袭击了这里，不过他愿意带Dalton 去找寻一些线索。

带领工程师沿原路返回，到了开始无法进入的房间门口，工程师会将此门打开。Dalton 进去后打开留言机，听到了惨遭杀戮的工作人员最后留言，对闯入者的情况有了初步了解。随后在工程师的引领下，从前面的电梯再次下到大厅，从另一个圆形大门进去。在这里，工程师看到更多的同事已经死去，悲愤不已。就在这时，一些刺耳的嘈杂声由远而近传来，Dalton 稍一迟疑，只见四周涌出许多大大小小的太空蜘蛛，刚刚获救的工程师瞬间就被杀死了。Dalton 大叫不好，手持喷火枪朝蜘蛛群杀去，且战且行。这一战直至杀得日月无光、天地同悲，Dalton 自己也记不清到底杀死了多少蜘蛛。接着来到一个巨型排风扇处，顺管道爬进去，干掉这里的蜘蛛后将另一侧巨型排风扇的电源开关打开，风力将原本阻路的火焰势头减小了，赶紧从旁边绕过去。这时发现沿途多了一些附在墙壁或地板上的黄绿色软体生物，这些东西不时喷出剧毒的粘液，还有沿途破损的管道会喷出灼热的火焰，蹲下爬过去即可。最后从一处升降平台上去到一个圆形房间，旁边房间旁的门无法打开，只有从另一个电梯上去。上去后只见一排 3 扇紧闭的大门，从靠右的破门下钻进去，屋里残垣断壁，致命的火柱四处乱窜，只见进来的门上有根倒塌的浅黄色柱子搭在那里，从柱子上可爬进上面的控制室。进控制室后，关掉里面的开关，下面的火柱顿时消失了。沿原电梯回去后，打开通往中央圆塔的大门。这里的周围围绕着两个岔道，一条通往大气实验室，和刚才一样，乘坐两次电梯就可到达控制室，关掉里面的开关。再回到下面一排3扇门的地方，从中间的门进去，室内中央有地道，跳下去进入玻璃通风管，当心里面成群的蜘蛛。由通风道出来，到了中央圆塔的的另一边，这里的岔道通往生物实验室，同样进入控制室关掉所有开关。只见实验室的动物全部都变异了，并且从牢笼里冲了出来，在房间里横冲直撞。不要和这些怪物硬拼，直接进靠右边的室内，从那里地板上破裂的铁丝网跳下去，这里当然也有许多蜘蛛，真是一刻也不让人消停。沿此路一直滑到大厅里（注意这里有补充血值和修复护甲的专用设施），一只巨大的蜘蛛皇后出现了，它不断喷出毒液，还发动沙尘暴一般的进攻，辅以无数的小蜘蛛从旁协助，真是让Dalton 手忙脚乱，但最终的胜利还是属于正义者。

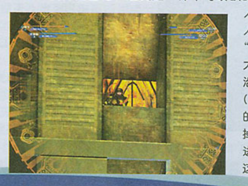


第 3 关 黄泉路（Acheron Mission）



“近来比较烦，比较烦！任务是一个接一个……”Dalton 没有得到片刻的休息就再度踏上了征途。降落在目的地星球 NC867 III后，立即遭到敌人的攻击。干掉他们后，在一个圆环形建筑上找到一个通讯器，这里有许多补充血值和修复护甲的设施。从利齿丛生的大洞穴坐吊篮下去来到星球内部，一直往里走，小心那些地面的植物和沿途的敌人。在最尽头可见到一个金黄色雾气蒸腾的“土包子”，四周围绕着毒蛇一般舞动的藤蔓。打开上面的 3 个定时炸弹开关，马上躲远些，待爆炸过后取得其中的神器 Artifact 组件。这时整个星球就像开了锅一样，四处冒出了毒气毒液，还有一些开始没有的动物也发起了攻击。赶紧沿原路回地面，避免接触那些喷涌而出的黄绿色液体。乘飞艇返航，离开这可怕的是非之地。

此次的第 2 项任务是破坏性的爆炸行动。落日余晖下，Dalton 下得飞艇，只见一座壮观的大坝屹立在眼前。干掉几个小兵后，获得狙击枪，这真是一件不可或缺的好武器。来到大坝入口，却发现无法进入，看看周围是否有“旁门左道”吧。从大门旁的铁梯下去，沿出水道趟水而入（不用担心会被湍急的水流冲下去，即便掉下去也淹不死）。进入大坝内部，发现这里的敌人并不多，





解决掉他们易如反掌。楼道里上上下下的门都是紧闭的，只能从一楼楼梯下的一个隐蔽的铁栅栏门进入，沿管道往上攀，途中会在一个大气罐上发现第1个定时炸弹，打开开关。再往上爬，进入控制室，干掉这里的敌人后，打开控制台上的大门开关。从控制室下一层楼，打开楼梯侧的门，在冒着烟的大铁炉旁边发现第2个定时炸弹。最后进入中央大厅，这里有许多气罐，还有少量敌人和一些防护系统。绕到后背，从阶梯状的管道上过去，可发现第3个定时炸弹。将所有炸弹设定为起爆后，赶紧离开大坝。当飞艇呼啸着离开地面后，美丽的大坝顷刻间土崩瓦解了。



亚特兰蒂斯号在返航途中发生了故障，需要紧急迫降到Tarahk Ⅳ星球的地球殖民军哨所抢修。Dalton担负抢修期间的安全保卫工作，机械师Isaak向他传授了设置防护系统和自动机枪的方法。首先，Dalton得先往左去山坳里拿到成堆的防护系统和自动机枪，然后立即回来在大门前设置好。敌人会从天而降，分数批发动疯狂的进攻，干掉它们吧，确保飞船顺利排除故障。

当亚特兰蒂斯号重新起飞后，Dalton接到TCA总部命令，赶去敌人基地获取机密情报。基地外遍布不知名动物的巨大骸骨，显得杀气腾腾。先解决周边的敌人，而后杀入基地内部，把1楼的敌人干掉后，在左侧乘电梯上楼，干掉了望塔上的敌人，关闭控制台上的警铃开关。这时总部会派来一队卫兵护送电脑工程师前来传送敌人的资料，Dalton的任务就是配合卫兵保护工程师顺利完成工作。基地外，敌人已经闻讯而来……

第4关 土卫十（Janus Mission）

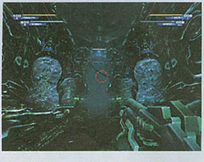


土星的卫星家族是我们迄今所知太阳系中数目最多而且情况最复杂的一个，雾霭重重的土卫十星球是其中毫不起眼的一员，但平凡的外表下却杀机四伏。Dalton双脚刚刚踏上星球地面，就遭到了来自地面和高塔上的攻击。往前行是一座架设在山谷里的斜拉铁桥，这一关要当心不少地段架设的防护系统和自动机枪。进入基地内部后，进入电梯。一路没有任何岔路，最后到达中央有巨型台子的房间。进入右边的侧门，发现有个外星生物在一房间里，任Dalton如何请求，它也不肯开门。只好返身进入后面的房间，这里有3块大石头。房间里的几个敌人并不可怕，可怕的是进门左侧隐蔽的自动机枪。干掉机枪后，从机枪所处的通道下到另一个房间，只见除了敌人以外，还有一人被绑在台子上，这正是Meyer博士。救出博士后，他会带Dalton去先前无法进入的房间，那个外星生物对博士还是毕恭毕敬的。跟随博士一路来到会议室，博士打开通往屋檐的窗户，吩咐Dalton先去把屋檐四周的敌人全部干掉。屋檐上的敌人真不少，还有许多挺自动机枪。围着屋檐跑一圈，干掉最后一名敌人后，博士会自己跑出来，和他一起上屋顶。为了尽快启动无线电系统和亚特兰蒂斯号取得联系，博士马上展开了工作。而Dalton和等候在此的几名同伴的任务就是保护博士顺利地完成工作，赶紧设置好防护系统和自动机枪封锁住屋顶周围的几个出口（注意还需要打开屋顶一角的天线开关），大批敌人马上就赶来了。

来者不善，善者不来，敌人中多为身披坚甲、五大三粗的莽汉，血值极高，要打倒一个还真得费些功夫，实验室中有补充血值和修复护甲的设施。让同伴们在外面浴血奋战吧，Dalton最好守在实验室门口，也就是最后一道防线。这里最难受的是，博士的工作效率极低，非要把Dalton耗得只剩下最后一口气才能完成任务。和亚特兰蒂斯号联络上后，任务即告完成。



第5关 海螯海螯（Nakoja Abad Mission）



本关处于一个奇幻的世界里，这里生长着巨大的不知名植物，天空中飞翔着罕见的翼龙。往前行，山谷中出现了一道闸门，无情的电光阻挡着Dalton的去路。在旁边的建筑中可以打开一扇墙壁上的小门，关掉开关。回到刚才的闸门处，电光消失了，进入后来到一座屹立在水中的蘑菇状建筑前，从下水道进去，沿梯攀上，进入建筑物内部。但前面屡屡有无法打开的铁门，还是从过道一侧的通风管道前进吧，小心其中的自动机枪。如此反复几次后，来到一个大厅中，大厅中有一柱状设施。从其中攀爬上去，通过一道走廊，然后连续乘坐3次电梯下到底层。眼前是一座奇怪的青绿色世界，四周墙壁上的纹理怪模怪样，让人感觉很不舒服。往前走，沿着缀满红灯泡的梯子跑到顶端，通过一段隧道，然后又沿梯子下到一个大厅，大厅里密布杀人的荧光射线。趴下通过后，在一侧又拿到一个神器Artifact组件。这时大厅中央会冒出有着上下两段身子的透明生物，干掉它后继续前进，来到一间中央柱子上镶有3颗宝石的大厅。这里有几个海螯模样的透明生物浮游在半空中，干掉它们后即可返航。

第6关 造物主（NC962Ⅷ Mission）





这次来到Drakk老巢，这里和上一关最后的模样差不多，气氛压抑得令人窒息。四处有许多上一关里那种有着上下两段身子的透明生物，当把它打死后，一定要继续开枪将它粉身碎骨，否则周围会有一种密闭玻璃球中的透明蝎子跑出来将它复活。沿途会发现许多曾经来过这里的人横尸于此，还会发现许多透明培养罐，人和动物身体部位在其中被任意组合，看来敌人试图培养出各种怪物。从一个大厅中央坐电梯下去，会发现地下空间比想象的还要巨大。在这里会发现一个长着尾巴的人，在透明培养罐外按下一个按钮，可以把他从机械手上放下来，按下另一个按钮会让他遭受电击。几次电击后，这人的身体竟然一下子长大了几倍，并破罐而出，赶紧击毙这恐怖的怪物吧。接着进入核心地域，只见中央缓缓升起一个太空甲虫，它时而用两翼的炮火连续攻击，时而吐着灵蛇一般的红色射线，最让人头痛的是它简直像猫一样有9条命，在费尽九牛二虎之力终于结果它后，拿到了最后的1个神器Artifact组件。

第7关 璀璨宇宙（Avalon Mission）

神器Artifact的5部分终于收集完毕，Dalton自感使命已经结束。然而就在其前往TCA总部复命的时候，一场变故也悄然拉开序幕。Dalton的飞艇在途中竟然遭到不明炮火的攻击，虽然最后侥幸迫降，但飞艇被摧毁了，好在人还没事。心有余悸的Dalton决定先去总部大楼看看发生了什么变故，坐电梯上到控制室，发现这里已被一些外星兽人控制了。干掉它们，在控制台将岸边的大炮关闭，而后准备坐电梯下去，但这时突然停电了。无线电通讯装置中传来了同伴的信息：让Dalton在上面利用狙击枪掩护同伴去修复发电站。

经过一段时间的抢修，同伴的努力换来了电力的恢复，Dalton也在这一段时间内干掉了许多两面夹击而来的敌人。下来后与同伴会合，大家设置了警戒线等待亚特兰蒂斯号的接应。疯狂的敌人也在同时分几批向大伙儿袭来，消灭它们吧。正当大家松了一口气，看着亚特兰蒂斯号降落之时，飞船遭受到致命的攻击，在半空中解体爆炸了！Dalton一脸哀伤登上闻讯赶来的TCA指挥官Harkins将军的飞船。然而飞船内突然也发生蹊跷的事情，一个矮小精瘦的外星生物在电流的刺激下竟然瞬间变成一个庞大的绿色生化怪物，飞船内顿时一片混乱。Dalton连续射击怪物，发现这家伙的生命力极强，好不容易打断了怪物的一只手臂。捡起断手，发现这就是对付怪物的最佳武器，断手发射出黑洞一样的子弹给怪物造成致命的打击。

Dalton抽空在一间房间的计算机上查看了亚特兰蒂斯号爆炸前Aida的最后影像留言，发现所有这一切的幕后黑手竟然就是Harkins将军！在控制室内，Harkins将军一副志得意满的神情，Dalton辛辛苦苦收集而来的神器Artifact就放在他身后。他浑然不知义愤填膺的Dalton已经来到了旁边，不等将军回过神来，他已丧命于复仇者的枪下。







其实此刻的Harkins已经准备逃跑了，他最后的恶行就是丧心病狂地将飞船锁定了撞向前方星球FG－708的轨道。耳边警报声凄厉地响了起来，Dalton赶紧逃生，借助消失的重力往上层逃，而飞船也即将要撞上星球了。就在Dalton逃进紧急逃生舱之前，飞船已经严重倾斜。火红的星球就在眼前了，说时迟那时快，飞船解体爆炸的瞬间，Dalton的紧急逃生舱飞离了飞船。

璀璨的宇宙中，勇士的心情无比复杂，他想起了一起奋战过的战友——美丽的女军官Aida、爱抽烟的机械师Isaak和憨厚的领航员Ne'Ban，他们的话语还在脑海中回响，让Dalton禁不住热泪盈眶。尤其是Aida的最后留言："Dalton，咱们选择的不是一项自杀性的任务，但是……有时候牺牲少数人是难免的。你曾经劝我得学着去信任一个人，这不，我选择了信任你。后会有期，朋友！"

WBM

WORLD BASKETBALL MANAGER

All over the globe, from the wonder world of the American League to the Indian national team, and from the high-class European clubs to the poorest team of Puerto Rico, there is one thing in common:

The pressure on the shoulders of the manager...

世界篮球经理 攻略

系统菜单部分

《世界篮球经理》的主菜单界面非常简洁。

刚开始游戏时只需要选择“NEW GAME”即可开始新游戏。选择“NEW GAME”后，系统会提示玩家创造一个游戏名称，这个名称就是该游戏的存档名称。在“GAME NAME”后写上想起的名称后，点右下角的“CREATE”就开始创建游戏了。

游戏中采用的是即时保存，玩家可以随时重新再来。如果选择“CONTINUE”则是继续上次退出游戏时的进度。

☆☆☆☆☆ 操作指令 ☆☆☆☆☆

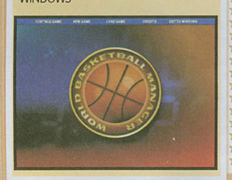
CONTINUE--继续游戏

NEW GAME--开始新游戏

LOAD GAME--载入游戏

CREDITS--开发人员名单

EXIT TO WINDOWS--退出返回WINDOWS



建立个人资料部分

和《世界足球经理》一样，在漫长的资料读取后，游戏终于开始了。接下来，玩家需要填写个人资料。在《世界篮球经理》中，玩要为教练员分配不同的点数从而达到教练员的个性化和风格化。不同的特长会让你拥有特别的优势，当然有了优势就难免会有缺点，人无完人。人物建设完毕后，直接点“PROCEED”即可开始游戏。

☆☆☆☆☆ 操作指令 ☆☆☆☆☆

FIRST NAME--玩家的姓

LAST NAME--玩家的名

AGE--年龄（最大不得低于30岁）

NATIONALITY--国籍

COACHING--人物点数，训练能力

PSYCHOLOGY--人物点数，心理状态

TRAINING--任务点数，练习状态

YOUTH--人物点数，成长期

SKILL POINTS UNASSIGNED--剩余点数



游戏菜单部分

建立人物完成后，即进入游戏菜单。这里可以说是全世界篮球信息的总目录，玩家从这个地方开始，查看世界各地球队、球员和比赛信息。游戏窗口最上面的是当前游戏日期：2003年10月15日，左上角的“OPTIINS”是游戏设置，还可以选择退出游戏到主菜单或者是到WINDOWS。右上角是类似IE中的前进、后退键，在游戏中可以很方便的返回到刚刚的画面。在“OPTIINS”的下面，玩家可以看到自己的名称，名字后面的“WORLD”则是从任意页面返回现在这个菜单的按钮。再向下看，就是赛事名称、相关消息以及全世界球队的查询入口。

☆☆☆☆☆☆☆ 操作指令 ☆☆☆☆☆☆☆

WORLD NEWS--世界新闻。全球范围篮球相关新闻。

INTERNATIONAL COMPETITION--国际赛事。篮球世界锦标赛和奥林匹克运动会。

WORD LEAGUE--世界锦标赛

OLYMPICS--奥林匹克比赛

MANAGER WORLD RANKING--世界经理排名。

PLAYER SEARCH--球员搜索。可以根据多种条件全球范围搜索运动员

AFRICA--非洲

AMERICA--美洲

AISA--亚洲

EUROPE--欧洲

OCEANIA--大洋洲

控制一家俱乐部

和《世界足球经理》一样，这个游戏的操作相当复杂，当然那是对需要精通的玩家而言的。如果你只是想痛快的控制一支球队进行比赛，那么下面的介绍适合你。

我们选定“休斯顿火箭”队作为范例，来演示一下如何控制一家篮球俱乐部进行运转。

1、当上俱乐部总经理

首先在“WORLD”画面中点击美洲“AMERICA”（美洲）。进入“AMERICA”画面后，可以看到“AMERICA NEWS”，即是美洲地区关于篮球的新闻。“INTERNATIONAL COMPETITION”是美洲杯篮球比赛。我们点击“U.S.A”，进入美国画面。在这里可以看到美国国内关于篮球的体育新闻、全国性赛事、国家队信息以及各俱乐部信息。下面我们点击“休斯顿火箭队”（HOUSTON），在下拉菜单中选择“INFO”。在这里详细列出了“休斯顿火箭队”的国家国籍、成立时间、俱乐部所有人、主场体育场、体育场容纳人数、俱乐部经理以及各种评分。点击右下角的“TAKE CONTROL”就可以就任“休斯顿火箭队”的俱乐部经理啦。这个时候回到俱乐部画面，会发现“MANAGER”后面的名字已经变成你的名字啦。



2、重组球队

当上了俱乐部经理，下面就要整理一下球队了。你需要通过合同来为你的球队招兵买马，还要赶走那些能力不足的家伙，这一点和现实以及《世界足球经理》并无二致。首先，点击屏幕右上角的“HOUSTON”，在弹出的下拉菜单中选择“PLAYER ATTRIBUTES”，可以从PHYSICAL（身体条件）、MENTAL（智力精神）、OFFENSIVE（进攻指数）、DEFENSIVE（防守能力）等几个参数来查看目前俱乐部球员。并可以在接下来的“PLAYER ATTRIBUTES”窗口中详细观察各球员的具体情况。如果这些还不够，你可以点击球员名字，在下拉菜单中选择“INFO”来进一步查看，在“ATTRIBUTES”中查看其他信息。

ATTRIBUTES球员信息
AGE--年龄
NATIONALITY--国籍
CLUB--所属俱乐部
CONTRACT--合同
SEASON FEE--季薪水
WORTH--价值
TRANSFER STATUS--转会
NATIONAL TEAM--国家队
PREVIOUS CLUBS--前俱乐部
MVP AWARDS--最佳奖项
COMMENTS--备注
EXPERIENCE--经验

当你仔细研究了一名球员后，就可以通过下方的选项来确定是“RENEW CONTRACT”（续签合同）、“BREAK CONTRACT”（停止合同）或者是“SET TRANSFER STATUS”（将之转会）。然后可以通过同样的方式对其他球员同样的操作，最后重新组建一支球队。如果你对目前手边的球员感到不满意，你还可以到别的球队，别的国家去寻找。最方便的办法就是通过“WORLD”页面的“PLAYER SEARCH”来寻找你想要的球员。如果金钱足够，就可以组建一只自己的“梦之队”。

3、增加球队实力

在《世界篮球经理》中，球员的质量对一个球队来说是最重要的。提高球队水平的方式就是购买球员、训练培养等几种。其中通过转会购买是最经济，也是见效最快的方式，如果仅仅依靠自己来培养，那么要想得到联赛冠军至少要50年！刚开始游戏的时候，你不可能将所有的队员都更换成大腕明星，对不起，你没有这么多的钱。所以第一步，你先要把自己球队中的“垃圾”球员全部扫地出门，用他们来换取一部分的现金以引进新球员。所有俱乐部的球员，在其下方有“RENEW CONTRACT”、“BREAK CONTRACT”、“SET TRANSFER STATUS”，分别是“续签合同”、“解除合同”、“挂牌转会”，把不满意的球员全部挂牌转会。然后回到“WORLD”界面，打开“PLAYER SEARCH”搜索器，在搜索选项里调整自己需要的东西，然后开始查找。当遇到合适球员的时候，可以点击“ADD TO SHORTLIST”将该球员加入观察名单，你可以通过该名单在以后继续追踪观察该球员的表现，来决定是否聘用该球员。也可以直接点击“OFFER CONTRACT”立刻提交合同，在设定好合同时间和薪水后，点“OK”提交就可以静待消息了。在这里，有一样东西是十分重要的，就是“Player info”（球员信息）。在《世界篮球经理》游戏里，无论处于何种界面（比赛界面除外），用鼠标点击球员名字后，在弹出的下拉菜单中点或者“INFO”都可以得到关于该球员的信息。在“INFO”列表中，详细给出了该球员的年龄、国籍、位置、俱乐部、合同时间、薪水、是否参加过国家队、是否获得奖项以及备注等任务讯息。而在“ATTRIBUTES”列表中，则主要是列出了人物的能力。

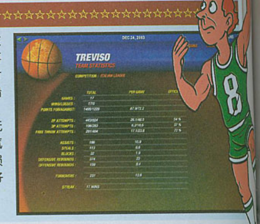


ATTRIBUTES球员能力
AGE--年龄
POSITION--位置
CONDITION--地位
MORALE--场上状态
TEMPERAMENT--情绪气质
INJURY RISK--受伤几率
JUMPING--跳跃能力
QUICKNESS--速度
SPEED--加速度
POWER--力量
STAMINA--耐力
3 POINT SHOOTING--3分球能力
2 POINT SHOOTING--2分球能力
INSIDE SCORING--3分线内得分能力
DRIVE SCORING--跑动得分能力
FREE THROWS--自由投球能力
BALL HANDLING--BALL处理能力
PASSING--过人能力
MARKING--积分
STEALING--断球能力
BLOCKING--场上调度能力
DEFENSIVE REBOUND--回防能力
OFFENSIVE REBOUND--反击能力

通过这几个界面，玩家可以实现球员的买进和卖出等基本的操作，但是，在试图邀请某一位球员或工作人员加入本俱乐部时，任何方式的谈判都有两种可能的结果,即成功或失败。他们所在的俱乐部可能不想把该球员卖给你。或是他们的要价超过了你或俱乐部董事会愿意支付的金额。另外也有可能俱乐部愿意了，但球员却因为薪水太低而不愿来。甚至无论你开价多高，他们神经搭错就是不愿为你效力。所以别以为手里有的是钱就可以见谁买，“没有钱是万万不能的，但金钱也不是万能的。”

4、发掘财富

在《世界篮球经理》里，玩家所能得到的收入是固定的，可是如果要夺得冠军，没有好的球员是不可能实现这个任务的。但好的大牌球星都是唬人的天价，靠着那点钱一点点聚沙成塔，真不知道要等到什么时候才能买下来。但是，只要有买卖的地方就一定能够赚取到利润，有经济头脑的玩家当然要在这个地方动一动脑筋转会市场！如果你时常光顾转会市场，你应该不难发现，经常会有一些过气球星被俱乐部挂牌，而且抛售的价格出奇的低，一般大约只有他当红时期的十分之一左右。但是当你购入之后经过一段时间又再次抛出时，由于俱乐部评价又会和当红时期相差无几，而价格也自然会随着水涨船高。你发财的源泉便来自这其中的差价。当然有收益就会有风险，阎了一赛季仍无人问津的情况也时有发生，不过好在过气归过气，能力倒还不差，为保存主力球员体力时亦可派其上场，多锻炼锻炼弄不好还会老树发新枝呢。



5、球员选择

在《世界篮球经理》里，虽然在比赛中队员们不可能有什么战术配合，但是也绝对不会有“OK”的老大之争，所以挑选球员时就只要考虑他们的能力，而不用担心是否会团队合作。因此，球员的挑选就有了标准，能力高者为首选。

1）小前锋(SF)

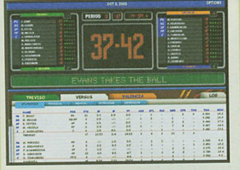


小前锋（Small Forward）乃是球队中最重要的得分者。所谓的小前锋，最根本的要求就是要能得分，而且是较远距离的得分。小前锋一接到球，第一个想到的就是要如何把球往篮子里塞。他可能会抓篮板，但并不必要；他可能很会传球，但也不必要；他可能弹性很好，但仍不必要；他可能防守极佳，但还是不必要。小前锋的基本工作，就是得分、得分、再得分。

照这样说起来，那一个小前锋只为了得分，命中率再低也不要紧吗？当然不是！不过，小前锋乃是对命中率要求最低的一个位置，一般而言只要四成五就算得上合格，而四成以上都可以接受。当然这有一个前提，就是他要能得分。如果一个小前锋每场球得个七、八分，命中率还只有四成的话，那还不如叫他去坐板凳算了。话说回来，为什么小前锋的命中率可以比较低呢？因为他是队上主要得分者，他经常要积极找机会投篮，要在某些时刻稳定军心，甚或以较困难的方式单打对手来提升要积极找机会投篮，要在某些时刻稳定军心，甚或以较困难的方式单打对手来提升士气，乃至于给对手下马威，给予敌方迎头痛击等。因此小前锋会有较多的机会出手，而且可能是不太好的机会，所以我们可以容许他的命中率稍低，只要他能得分的话。

2）大前锋（PF）

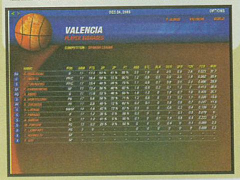
大前锋（Power Forward）在队上担任的任务几乎都是以苦工为主，要抢篮板、防守、卡位都少不了他，但是要投篮、得分，他却经常是最后一个。所以说，大前锋可以算是篮球场上最不起眼的角色了。

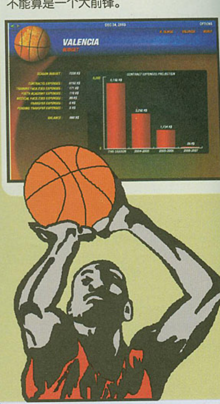


我们先说说大前锋的职责好了，他的首要工作便是抓篮板球。大前锋通常都是队上篮板抢得最多的人，他在禁区卡位，与中锋配合，往往要挑起全队的篮板重任。而在进攻时，他又常要帮队友挡人，然后在队友出手后设法挤进去抓进攻篮板，做第二波的进攻。通常仅有少数的时间，会要求大前锋沉底单打，这时候他便在禁区附近来个翻身、小勾射之类的，做些近距离的进攻。

既然大前锋一般较少出手，而其投篮的位置又经常很靠近篮框，那么对其投篮的命中率自然要求也较高了。以队上五个位置来说，大前锋应该要是命中率最高的一位了，不错的大前锋应该要达到五成五以上。不过由于得分不是他的强项，所以他的得分可以不多，但是篮板就一定要抓得多。此外，防守时的火锅能力自然也是大前锋所必备的，因为他要巩固禁区，防守当然重要。其实说穿了，大前锋就是要做好两件事：篮板和防守。

以往，大前锋往往就是要做苦工的，在场上他们少有接球单打的机会。但是现在篮球观念日新月异，大前锋也就慢慢在进攻方面有所加强了，这也正是大前锋今昔最大的差别。不过，一个好的大前锋，还是要以在禁区的苦工为主的。一个能抓篮板能防守，但是进攻能力不佳的球员，我们会称他是好的大前锋，但是一个很能得分却在篮板、防守上失职的球员，根本不能算是一个大前锋。





3）中锋（C）

中锋（Center）顾名思义乃是一个球队的中心人物。他多数的时间是要待在禁区里卖劳力、卖身材的，他在攻在守，都是球队上的枢钮，故名之为中锋。

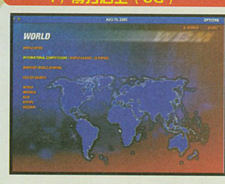
中锋要做哪些工作呢？首先，他既然是在禁区里面混饭吃，那么篮板球是绝对不可或缺的。再来，禁区又是各队的兵家必争之地，当然不能让对手轻易攻到这里面来，所以阻攻、盖火锅的能力也少不得。而在进攻时，中锋经常有机会站在靠近罚球线的禁区内（此乃整个进攻场的中心位置）接球，此时他也应具备不错的导球能力，将球往较适当的角落送去。以上三项，应是所有中锋应具备的基础技能。

在球队中，中锋也经常身负得分之责，他是主要的内线得分者，与小前锋里外对应。因为他要能单打，所以在命中率上的要求可以低些，但他出手的位置又往往较接近篮框，所以命中率又应该高些，大致来说，五成二可以作为一个标准。对中锋命中率的要求，是仅次于大前锋的。



有了基础之后，一名好的中锋可还得多才多艺喔！在进攻方面，中锋在接近篮框的位置要有单打的能力，他要能背对着篮框做单打动作，翻身投篮是最常见的一项，而跳勾、勾射则是更难防守的得分方式。防守上，要成为一个好的中锋，那除了守好自己该看的球员之外，适时帮忙队友的防守是必须的。简单地说，若敌方的了守好自己该看的球员之外，适时帮忙队友的防守是必须的。简单地说，若敌方的球员晃过了队友的防守而往篮下进来，中锋便要有一夫当关之勇，守住己方的禁区。当然，不是说每回都能滴水不漏，但总是要有"能帮忙"的能力，若一个中锋只能守住自己的人，那是不足够的（除非对方是超强的进攻中锋）。

4）得分后卫（SG）



得分后卫（Shooting Guard），由其字义我们不难得知，他在场上是以得分为主要任务。他在场上是仅次于小前锋的第二得分手，但是他不需要练就像小前锋一般的单打身手，因为他经常是由队友帮他找出空档后投篮的。不过也就因为如此，他的外线准头与稳定性要非常好。

一个得分后卫经常要做的有两件事，第一是有很好的空档来投外线，因此他的外线准头和稳定性一定要好，要不然队友千辛万苦挡出个好机会，却又投不进去的话，对全队的士气和信心打击颇大。第二则是要在小小的缝隙中找出空档来投外线，所以他出手的速度要快。一个好的得分后卫总不能企望每次都有这么好的空档，应该能在很短的时间内找机会出手，而命中率也要有一定的水准，如此的话，才能让敌方的防守有所顾忌，必须拉开防守圈，而更利于队友在禁区内的攻势。

这样说起来，那么得分后卫的命中率一定要很高罗？其实不然。因为我们虽然希望他有较好的准头，但是也别忘了他出手的距离经常都是相当远的，我们总不能希望一个射手投外线要准到比人家篮下打板命中率还高吧！更何况，得分后卫有时也得要自己找机会单打出手、或是在人缝中找空档，所以他的命中率不会太高，这是可以理解的。一般而言，能到四成七、四成八就算是不错了，五成以上已是上上之选。

5）控球后卫（PG）

控球后卫（Point Guard）是球场上拿球机会最多的人。他要把球从后场安全地带到前场，再把球传给其他队友，这才有让其他人得分的机会。如果说小前锋是一出戏的主角，那么控球后卫便是这出戏的导演。

那么怎样才算是一个合格的控球后卫呢？首先，他的运球能力是绝对少不了的，他必须要能够在只有一个人防守他的情况下，毫无问题地将球带过半场。然后，他还要有很好的传球能力，能够在大多数的时间里，将球传到球应该要到的地方：有时候是一个可以投篮的空档，有时候是一个更好的导球位置。



简单地说，他要让球流动得顺畅，他要能将球传到最容易得分的地方。再更进一步地说，他还要组织队上的攻势，让队上的进攻更为流畅。

在得分方面，控球员往往是队上最后一个得分者，也就是说除非其他队友都没有好机会出手，否则他是不轻易投篮的。或者以另一个角度说，他本身有颇强的得分能力，而以其得分能力破坏对方的防守，来替队友制造机会的。

总而言之，控球员有一个不变的原则：当场上有任何队友的机会比他好，他一定将球交给机会更好的队友。所以，控球员的出手经常何队友的机会比他好，他一定将球交给机会更好的队友。所以，控球员的出手经常都是很好的投篮时机，自然我们对他的命中率要求也就比较高，一般而言应该要在五成以上，要比小前锋和得分后卫高。而在得分能力方面，外线和切入是他必备的两项利器。



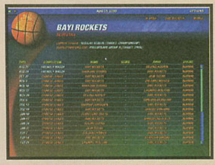


最后的比赛部分

开始比赛

组建完自己的球队以后，就可以正式开始征服世界篮球的旅程了。首先来到“HOUSTON”页面，点击页面右上角的“HOUSTON”，在下拉菜单中可以看到“INFO”（信息）、“PLAYER ATTRIBUTES”（球员属性）、“FINANCES”（财政状况）、“DEPARTMENTS”（部分选项）和“SCHEDULE”（日程表）。进入“SCHEDULE”（日程表）后可以看到“休斯顿火箭队“近期的赛事安排。在“SCHEDULE”（日程表）界面里，从左到右依次为：DATE（日期）、COMPETITION（赛事）、HOME（主场）、SCORE（比分）、AWAY（客场）、EFFORT（重要程度）。

通过下面的列表，我们可以看到在10月25日，“八一火箭队”和“北京奥神队”有一场友谊赛。比赛的重要程度为：



NORMAL（普通）。玩家可以点击这里改变比赛的重要程度，这将决定了队员在比赛时付出的精力。

在比赛前，玩家可以点击列表中的球队名称来详细了解自己的对手，从而决定比赛的战术选择和运用。

另外，在球员属性界面里，可以通过点击球员名单左边的“X”，从弹出的菜单中来决定球员的位置。分别是：“POINT GUARD”（控球后卫）、“SHOOTING GUARD”（得分后卫）、“SMALL FORWARD”（小前锋）、“POWER FORWARD”（大前锋）、“CENTER”（中场）、“SUBSTITUTE”（替补）以及“EXCLUDED”（非随队人员）。

如果你已经准备好，迫不及待的想开始比赛，可以点击界面上方的日期，选择到10月25日，立刻开始比赛。当一切准备妥当之后，可以开始比赛了！点击界面顶端的时间显示，在弹出的下来菜单中选择“PROCEED TO TONIGHT‘S GAMES”（开始今晚的比赛）就可以了！



选择以后，系统会出现一个比赛单，并在右下角显示“SIMULATE GAME”和“PALY GAME”两种模式。选择“PALY GAME”即可进入比赛。在比赛界面的左边和右边分别是比赛双方的人员表以及体力健康状况，中间则是比分状况。在下方的显示屏上，是比赛的进展状况，屏幕的最下方则是双方更为详细的球员状态表以及比赛记录。在比赛中，玩家可以通过右上方的“OPTIONS”功能来控制比赛。点击后出现的下拉菜单分别是：“PAUSE”（暂停比赛）、“NORMAL SPEED”（正常速度）、“FAST SPEED”（快速）、“FASTEST SPEED”（最快速）、“SAVE AND EXIT”（保存并退出）。在比赛中，玩家可以通过上方的球员表来更换上场球员，从而调整比赛。

比赛可分成两种

⑴2个半场，每半场20分钟；

⑵4节，每节12分钟。第一和第二节、第三和第四节中间的休息时间分别为2分钟。

半场的休息时间为10分钟或15分钟。

开动比赛计时：

1、跳球中，球抛到最高点后被跳球队员合法地拍击时；

2、罚球未成功继续比赛，当球触及场上队员时；

3、掷界外球后，当球触及场上队员时。

停止比赛计时钟

1、在半时或一节结束的时间终了时；

2、当裁判员鸣哨时；

3、当30秒钟信号发出时；

4、当投篮得分，对方球队按规则已经请求了暂停时。

决胜期

如果下半时比赛终了时得分相等，要延长5分钟作为决胜期继续比赛，必要时要延长几个这样的5分钟，直到分出胜负为止。第一个决胜期前，两队要抛币来确定他们将要进攻的球篮。每次决胜期间允许有2分钟的休息时间。

暂停

⑴对于2x20分钟的比赛，每队每半时的比赛时间内可以准许请求两次要登记的暂停，每一决胜期内准许1次，暂停时间为1分钟。

⑵对于4x12分钟的比赛，每队每半时(两节)的比赛时间内可以准许请求3次要登记的暂停，每一决胜期内准许1次，暂停时间为一分钟。

附录：小词典

Air ball:空心球，即未碰到篮筐的中篮。

Assist: 助攻，能使队友得分的传球称为助攻。

Backboard: 篮板，篮筐后方连接篮筐的板子。

Baseline: 底线，又称端线，即球场两端篮后方的边线。

Basket: 篮筐，由篮网和篮圈组成。

Defense: 防守方，非进攻的一方。

Double team:夹击，当防守方同时有两名球员去防守一名进攻球员时，称之为夹击。而当两名防守球员将进攻球员逼迫至球场的某一角落，则称为“设陷阱”(trap)。

Dirbble: 运球，以手使球上下弹跳的动作，是持球队员在场上行动的方式。

Fast break: 快攻，就是持球方以快速向前场推进的方式突破防守，顺利得分。

Jump ball: 跳球，指的是比赛开始之初，当裁判员在分属两支球队的球员中间将球抛向空中时双方争取球权的动作，或是在双方被判争球的情况下发生。参与跳的两名球员不得直接抢球以获得球权，须先拍给自己的队友以取得控球权。

Key: 就是所谓的罚球圈，由罚球线和罚球顶圈组成。

Lane: 限制区，又称“paint”，由底线至罚球线之间的一个宽12英尺的区域。

Offense: 进攻方，持球进攻的一方。

Offcials: 裁判员（referees），球场上负责控制比赛秩序的人。

Strong side: 强侧，球场上有球在流动的这一边，通常是指有传球或运球动作发生的区域。

Weak side: 弱侧，球场上没有球流动的那一边。

Transition: 攻守转换，泛指一支球队由攻到守或由守到攻的阵势转移的过程。

Triple--double: “三双”，当球员在下列五个攻守项目——得分、助攻、篮板球、盖帽、抢断中有三个项目同时达到两位数，则可称为“三双”。



Turnover: 失误，在任何情况下，当进攻方将球漏失给防守方，称之为失误。

哟哟寻枪记

编辑部的事故

深夜12点，哟哟我正在电脑前细细的观看New4战队 5个CSMM的比赛Demo，要知道她们刚从法国拿了大奖回来，各个趾高气扬，我正盘算着要挟那个队长linlin请我吃饭来着。脑袋里的宏伟蓝图尚未构想完成，桌上的手机响了，88449257？这么晚了谁这么有兴致还来骚扰我？

"喂，哟哟，我是胖头熊，明天早上10点，你到阿软编辑部来一下吧，对了记得抱一个西瓜过来，哈哈。"

晕，什么人嘛，上次和胖头熊打赌欧洲杯输了欠他一个西瓜这事，居然现在还记得，别看胖头熊平时虎头虎脑，可一提到吃，比谁都记得清楚。

"好吧好吧，明天准时到，至于西瓜嘛，就看我记不记得啦。"

第二天一早，我晃晃悠悠的来到胖头熊的桌前，"砰"的一声，将一个20斤的西瓜抡在他的桌上，刚要等胖头熊发话，只见他两眼心桃状，抱着西瓜说去拿刀，一会便消失的无影无踪。本想问清楚今天让我来找他到底有what事情，还没开口就见不着人了。无聊间只有和一旁忙碌中的愚者和笑笑瞎侃起来，从西瓜联想到欧洲杯，再从欧洲杯说到实况7，从实况7说到这次实况7大赛的两位中国选手，又从两位中国选手说到我们的MM战队，从MM战队又谈论到中国的美女……

谈笑间，编辑部的大钟已经指向中午12点，哟哟我肚子早已开始使命的召唤，要知道自己已把仅有的几块早餐钱用做了车费，可此时在坐的各位丝毫没有饿意。一个熟悉的女高音响了起来："C一会吧？！C会儿再去吃饭！"在这里，C代表的就是CS，刚才那个高音就是spooky发出来的。不是我吹，C可是我的拿手好戏，想当年参加XX战队取得了XX地区XX名的出色战绩，因所持"爱鼠"磨损过度而选择与爱鼠同期退役，后担当北京XX战队战术顾问至今……还没等我思考完毕，spooky早就建好了服务器，我娴熟地利用旁光瞄了一眼屏幕，FT，又是dust2，见到这个早已被我拿捏玩转于股掌之间的地图，似乎想起了自己昔日意气风发的峥嵘岁月。

见美女选了T，自己当然是二话不说13一下，选择了自己心爱的白匪，一看金钱数，靠，16000！这个时候用AWP还需要理由吗？沙鹰+AWP的组合，让我自由驰骋在广袤的dust2平原上……十几分钟下来，个人杀人战绩已经飚升至21：3，这"3"里面一次是打死笑笑后被他还没扔出来的手雷炸死，一次是被躲在角落里的愚者暗地里用刀抹死（愚者这家伙居然会用刀！），还有一次是被spooky的AK乱枪误伤射死-_-。这时发现前面的MM回过头来透过玻璃用仰慕的眼神注视着我，此时自己心里反而显得更加平静，接着娴熟的用手指将头发向后一拨，继续Q键外加跳跃切换起沙鹰和AWP来。



一直没出现的胖头熊似乎也感觉到饿了，推开编辑部的门，猥琐的走到我的旁边，手上抱着吃的见底的半个西瓜，脸上露着假装纯情的笑脸，终于开口了："阿软的竞技以及部分网游的栏目就交给你了，走，大家吃饭……"

联谊厅

最近来信里质疑最多的，是关于我们的“游戏期待榜”。有玩家说，好多游戏我300年前就玩过了，为什么还会在期待榜里？擎擎车在这里再解释一下，作为正规媒体，我们只支持正版。因此，只要国内没有正式代理发售过的游戏，一概视为玩家期待的游戏——也就是说，其实“期待榜”，是“大陆正版游戏期待榜”！

这样说明一下，很多朋友的疑虑消除了吧？确实，有的游戏在国外很久前就发售过了，不少资深玩家玩过外文版；又有的游戏，盗版几乎人手一款……因此，我们期待，期待这些受欢迎的游戏能早日出现“大陆地区正式代理”，能早日让玩家玩上合法的游戏软件！

让我们再次呼吁——支持正版！

电脑诊疗

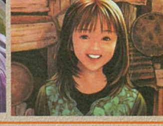
Q 为什么我的XP系统进入前总是检测硬盘？我等他全部检测完了下次开机他还是检测？我的系统是打了SP2补丁的，请问如何能完全跳过这个检测？

——湖北武汉·任精

A 首先确定你的硬盘是否一切正常，因为这种现象有可能是硬盘故障或者硬盘快满了，导致虚拟内存不足（当然，也不排除有病毒）。如果是你的硬盘有问题，有坏扇区了，最好花上个1天去全面检查。如果不是，清理掉不必要的暂时文件，也许会有帮助的：

Start→ Accessories→ System Tools→Disk Cleanup





玩家创作

我是真的真的很爱你（轩辕网络版）

——据言承旭《我是真的真的很爱你》改编

听说韩国泡菜非常流行
可我还是只爱你的身影
深邃的文化背景
音乐动听
却不受欢迎
听说有人把你称做垃圾
在线人数绝对输给传奇
可你的永恒魅力
述说不尽
弦断有谁听
Wo~~
我是真的真的很爱你
轩网你就是一件完美的艺术品
温暖的友情快乐的旅行
让我早就爱你成性
总有一天可以让全世界了解你
毕竟在我生命里也只有轩辕情
你在我心里永远是第一
我会永远都随着你我爱你

文/论坛玩家·陈夕风

玩家点评

谈大宇的双剑——之一

论坛玩家·邪皇·霜月

对于大宇的两把剑，“仙剑”系列和轩辕剑系列我都有很深的接触。“轩1”到“苍之涛”，从“仙1”到“仙3”，差不多每一款游戏都是大宇的精心力作。

我是轩辕系列的最忠实FANS，从一开始接触的“轩2”和“枫之舞”，让我感受到了轩辕的魅力，深厚的内涵，这仅仅是一款游戏吗？我问自己。不，它早已超越了游戏的境界。华夏5000年，我们所知的实在是太有限了，仅从课本上所学根本无法使我们对自己的历史有一个完整的认知，《山海经》中的神话仙境，古巴蜀超时代文明，墨子与鲁班的神秘机关术，如果不是通过轩辕我们又能对其了解多少？

云和山的彼端，是西方人所追求的王道；巨鲸的背上有着一个微不足道却又难以实现的愿望；高高在上的紫云塔，它压抑着一个老人毕生的追求；太一殿的大门内锁着一个深深的悔恨……

阿软5月刊有人说“轩网”是DOMO的滑铁卢，我想问问那个作者，你玩过“轩网”吗？若从效益来说大陆的“轩网”确实并不出色，但是那是代理公司网星的原因，玩过那么多网游，“轩网”是最文明的一个，由于国人整体素质普遍有待提高，我不敢说“轩网”没有骗子，但我敢肯定的说一句“轩网”的骗子绝对是最少的！

有感而发

《热带雨林》版梦幻西游

突厥过境，众多英雄高手前往，我因太菜鸟而不能帮忙，后悔过去没有不断的练级。

高手对我歧视和鄙夷，好不容易练到45级，想要抓只瑞兽我来到北俱，已经挂了N次还是没有逮着，瑞兽它是个傻X，月宫有多冷清，境外的突厥四起，长寿郊外有美丽的小龙女，盘丝洞的白晶晶，她师傅紫霞仙子，和至尊宝有段三角的爱情，哦~~~

金山寺的玄奘，看起来色眯眯的，想海K他一顿，GM不允许，梦幻西游里的骗子太横行，是我无能为力的担心……

——论坛玩家·墨海乙人



有感而发

怀念一下哦，Me最早打过的电脑游戏是——《天地劫·神魔至尊传》，嘿嘿，没有错，就是九八年暑假时七月号《软件与光盘》附送的完整版！

Me还记得当时Me和老弟把空调开到六度（最大功率哦，因为是偷偷玩电脑，必须把室温降到最低，这样那台散热不良的电脑才不会温度过高——家长一旦发现电脑温度过高，我俩的小命就……），两个人冻得要死，只好捂着被子打着哆嗦玩。嘿嘿，在“第零关·独行”Me琢磨了两天才发现了让殷剑平移动的方法（都怪《软光》给的说明书不够详细，Me今天跟你们算账！），然后在第二关与高世津的对决中死掉了N次，差点从此不玩电脑游戏（后来才知道汉堂游戏的难度是出了名的）……好不容易误打误撞到了第三关，从此陷入了恶梦之旅，几乎每一关都要S/L无数次才能过。

后来由于种种原因需要重装，当时不清楚那个文件是存档，胡乱保存了几个可能是存档的文件结果重装游戏再次进入时发现得从头再来……（当时真的哭了）。整个暑假只打到第八关，而且很多隐藏物品都没有发现（比如灵貂毛发）。嘿嘿，最后还是在高考之后请一个高手修改了存档（第二关的殷剑平和封寒月就有？滴血和术力）才见到结局（goo ending和bad ending都看了，可惜没进两百块帝国,遗憾）。



后来，软光送的2CD被光驱磨坏了，Me只好买了一份《幽城幻剑录·神魔至尊传》的黄金合辑，并由此认识了茫茫大漠，河西四洲，并注视着夏侯仪和冰璃那千年的因缘与悲伤的宿命（刚开始只是为了能继续玩《神魔》才痛下决心花了￥59.00买下黄金合辑的，根本就不知道《幽城》是一部相当经典的游戏）。

借着某年的暑假，把软光送的《圣眼之翼》和《圣魔大战》又复习了一遍，其它的几部盗版游戏《GTA》、《No one ives forever》、《Quake 3》都玩得头晕了，想起来还有一部《幽城》没玩过，就尝试了一下，一出来就被那只蝎子整死了——虽然后来知道那是因为没有装备布袍和匕首的缘故，但当时差一点就决定不玩了。呵呵，又差一点错过一部经典游戏！

总之，感谢软光，感谢汉堂，让Me有机会玩到这么棒的RPG!

——论坛玩家·慕之远风





以前某次诊疗里面，集中地解答过电脑报错出现的英文提示分别是什么意思，这次，集中回答一下关于电脑蓝屏是怎么产生的。遇到这类问题的朋友，擎擎在以后的诊疗室里就不对此一一作答咯。

蓝屏是怎样产生的——上

一、注册表中存在错误或损坏

很多情况下这是出现“蓝屏”的主要原因。注册表保存着Win9X的硬件配置、应用程序设置和用户资料等重要数据，如果注册表出现错误或被损坏，就很可能出现“蓝屏”。如果你的电脑经常出现“蓝屏”，你首先就应考虑是注册表出现了问题，应及时对其检测、修复，避免更大的损失。

二、应用程序存在着BUG

有些应用程序设计上存在着缺陷或错误，运行时有可能与Win9X发生冲突或争夺资源，造成Win9X无法为其分配内存地址或遇到其保护性错误。这种BUG可能是无法预知的，免费软件最为常见。另外，由于一些用户还在使用盗版软件（包括盗版Win9X），这些盗版软件在解密过程中会破坏和丢失部分源代码，使软件十分不稳定，不可靠，也常常导致“蓝屏”。

三、硬件剩余空间太小或碎片太多

由于Win9X运行时需要用硬盘作虚拟内存，这就要求硬盘必须保留一定的自由空间以保证程序的正常运行。一般而言，最低应保证100MB以上的空间，否则出现“蓝屏”很可能与硬盘剩余空间太小有关。另外，硬盘的碎片太多，也容易导致“蓝屏”的出现。因此，每隔一段时间进行一次碎片整理是必要的。

四、启动时加载程序过多

不要在启动时加载过多的应用程序（尤其是你的内存小于64MB），以免使系统资源消耗殆尽。正常情况下，Win9X启动后系统资源应不低于90%。最好维持在90%以上，若启动后未运行任何程序就低于70%，就需要卸掉一部分应用程序，否则就可能出现“蓝屏”。





Q 为什么尝试运行Ulead COOL 3D时会接收到错误消息“所需的.DLL文件D3DRM.DLL没有找到”呢？

——天津·齐备

A 你的机器或者系统很老了吧？这是因为“Ulead COOL 3D”利用微软新的Direct 3D技术，需要在系统上安装DirectX驱动程序才能运行Ulead COOL 3D（新的系统应该自带这些驱动程序）。如果没有这些驱动程序，或者不确定，您可以从微软的网站下载这些免费的驱动程序。

有感而发

偶极少玩国产游戏，这倒不是因为偶崇洋媚外。只是因为国产的实在太……下面是本人对国产游戏的一些见解，或许有些偏激，请擎车JJ不要撞俺。

1.剧情老套：不知何时起，武侠成了国产RPG的不二选择，总是乱世侠客的剧情使人生厌。这一点日本就好多了，三国类的游戏放眼一大片，虽说被改得不象样，可多少也是借鉴他国文化啊。

2.BUG多多：一款国产游戏，仿佛是BUG展览会一般。玩到一半，经常无故被弹回桌面，不然就干脆死机，这还算好，最不能容忍的是辛辛苦苦玩到一半，才发现剧情无法继续。我晕，到底国产游戏怎么审查滴？



3.内容肤浅：这样说有点过分，凭心而论，轩辕剑系列还是做的很不错滴，气势颇为宏大，可国产中能做到的大概也只有这一款。放眼欧美，绝大多数内容都很充实，尤其是博德之门系列，更是经典。



4.主线单一：国产RPG所谓多重结局，其实只体现在剧情中ONLY的几个选择，玩家大部分时间被那些送东西的无关支线浪费，让人感觉刚才还是大侠，现成送外卖的似的。

还有3D技术粗糙等技术问题姑且不论，上述问题以足以让在下吐血，看来国产事业仍任重道远。

看完不要扔鸡蛋啊（扔也没事，偶闪了先）。

——论坛玩家·Gabirle





李玉珊
昵称：幻翼天使　年龄：15
性别：女　星座：射手座
我的偶像：Enegry、Jolin
兴趣，嗜好：《模拟人生》、《软》
心情留言：如果你是《模拟人生》的“粉”丝，或是《苍之涛》的“肉丝”都可以给我来信哦！！
OICQ：340109019
联系地址：福建省厦门市集美区乐安中学初一（10）班
邮政编码：361021

周诗钧
昵称：啊牛　年龄：17
性别：男　星座：巨蟹座
我的偶像：周杰伦
兴趣，嗜好：足球
心情留言：与你的联系，和我同在动漫与游戏中得到新的认识吧^-^。
E-mail: 334zhoumiaoshan@163.com
OICQ：350066934
联系地址：海南振发学校
邮政编码：350066934

籍建云
昵称：琨儿　年龄：19
性别：男　星座：巨蟹座
我的偶像：梁咏琪
兴趣，嗜好：电脑游戏，运动
心情留言：五湖四海想认识我的朋友就来加我吧！我是很爱交友的！Come on!
E-mail: jjy_1986@yahoo.com.cn
OICQ：388984942
联系地址：山西省大同市矿务局二中高二111班
邮政编码：037003

龍木无声
昵称：龍木无声　年龄：17
性别：女　星座：双鱼座
我的偶像：雷霞、剑心
兴趣，嗜好：游戏、动漫、体育
心情留言：所有酷爱游戏、动漫和体育的大家，一定要爱它们，直到永恒！！！愿“阿软”也一直永恒，GOOD LUCK!
OICQ：317711930
联系地址：浙江省永嘉县桥下永临中学高一（7）班
邮政编码：325106

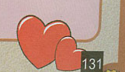


玩家创作

本人最近突发奇想，在学完课文《蒹葭》后，联想到《传奇3》中部分武器，就此加以改编。

炼狱亮亮，满是伤疤，所谓勇者，都去西方。
意在寻找，道路漫长，霸王教主，身在舰中藏。
血饮光光，神舰中藏，众多法师，银杏一方。
意在寻找，道阻且长，得知此剑，就在教主旁。
逍遥无级，暗藏玄机，众多道士，道观一方。
意去寻找，道阻且长，众归他里，深在舰中藏。

●〈山东青岛·王宁〉●



不知道为什么，突然就怀念起“拳皇”游戏。

自从2000后，我就再没有玩过《拳皇》了。总以为KOF已经被我尘封在记忆的深处，可今天上到阿软，看到一个贴子，是关于最喜欢的拳皇人物的，一刹那，那些鲜活人物在我面前逐一浮现。

草薙京对正义的坚持以及对小雪那种刻骨铭心的爱；八神庵对胜利的狂——为了仇恨不惜走入邪路；金家潘对正义的执着，虽然拥有正义的心不一定代表拥有胜利……那熟悉的情节再次回到脑海。原来我对KOF的爱从来都没有消失过，反而是越来越爱得深沉。

我不接受2000以后的版本，只是因为害怕KOF不再出色，不再有那种熟悉的感觉。现在我明白，爱一样东西，就要学会接受它的改变。不仅要喜欢它的经典，也要学会包容它的改变——即使这改变不甚出色。

现在开始，我要学着接受KOF的改变，因为它的改变中也包含着汗水和努力。我爱KOF！因为它有着自己的魅力！

——论坛玩家·奥西里斯





玩家创作 神泪——幻影

我们是生活在《石器时代》的《精灵》，养着一群《魔力宝贝》。为了编织自己的《仙境传说》，制造了《博德之门》，来到了《寂静岭》，在这里我们建造了一个《美丽世界》，但却引发了《生化危机》，使这里成为了《魔界》。为了《生存》，我们组成了《雷霆战队》，并召唤了《传奇世界》的《英雄》《骑士》来帮助我们，在《星球大战》中，《猎人MM》奋勇杀敌，《百战天虫》创造了一个又一个《奇迹》，最终《凯旋》。为了纪念《英雄》，我们写了一本《刀剑封魔录》，并重建了《家园》，使这里成为了《人间》《天堂》。

对话

我第一次来阿软的论坛，没别的就是想出名，你们如果不配合的话，呵呵，我可是刚看完X国人质被斩首的完整录像，过瘾！特想试试！

——论坛玩家·那个谁

擎擎车：写好遗书，来编辑部找我们吧，我们一定录下你被斩首的录象，给你出名。

胖头熊：我劲大，我可以当刀斧手。

笑笑：第一次发觉，原来熊平时装老实，是伪善啊。

小瑜子：什么年代了，还斩首，太野蛮了，我主张，爆他头！

李大嘴：你们慢慢砍慢慢爆，砍完了爆完了尸骨只管去喂SPOOKY，人头给我留着，我李大嘴可是以吃人头而著名的。

SPOOKY：……

愚者：那个谁？后悔了吧？从来没见过这种要求。



对话

不知从什么时候开始，游戏悄无声息地闯入了我的生活。在我还是个七、八岁的顽童时，我就因好奇心的驱使走进了一家街机厅，年幼的我立刻被那眩目得令人眼花缭乱的游戏画面吸引，于是便从此踏上了我长达10年的灰暗的游戏旅程。

从我走进街机厅的那一刻起，就注定了我是同龄人中的异类，在同龄孩子还在天真的玩着“过家家”的时候，乳臭未干的我却已是游戏厅的常客。而当大多数孩童兴致勃勃地玩着FC、《超级马力》、《坦克大战》时，我已将街机上的《三国演义》、《龙王》、《圆桌》等横版过关游戏穿版N次了。还有更多的游戏名字我已经不记得了，但直至今日，我依然能回忆起打通一个游戏后的快乐。

在我几乎打通所有我见到的街机游戏后，它也渐渐不再吸引我了。恰在这个时候，更具吸引力的电脑游戏出现了，大大小小的电脑室迅速发展起来。在众多的电脑游戏中，我对即时策略游戏很感兴趣：《终极中动令》、《红色警戒》、《绝地风暴》以及后来令我痴迷的《星际争霸》，因为在战胜电脑和真人玩家后，我可以享受到满足和征服一切的感觉。那时，我脑子里的念头只有：战争、侵略、征服……

其实，到这里为止游戏对我造成的负面影响还不是很大，因为我都是在完成好学业的基础上，利用课余时间来玩游戏。在那之前（确切的说，是我读初三之前），我的学习成绩甚至还从未跌出全班前三名。但从初三开始，一切都变了，原因是网络游戏入侵了我的生活，网游！先是《千年》，后是《传奇》，它们象潘多拉魔盒一样可怕又充满诱惑，使我着了魔，使我真正的疯狂了！我被一点一点的侵蚀，一点一点的魅惑，我开始变质了，从来没有逃过课的我开始逃课，从来没通宵游戏的我开始夜不归宿，学习成绩也一落千丈。一切只为了自己能在虚拟的世界里出人头地，扬名立万，然而这些实现了之后，我得到的只是现实对我的讽刺与教训。那段日子对于我如同梦魇，漆黑得可怕，不堪回首……

现在我已在一所高中读高二了，距离高考仅有一年的时间，以我现在的成绩想考上一所好大学简直是奢望。世上的一切对于刚走出深渊的我来说都是灰色的，此刻的我犹如一只垂死的小虫，想挣扎，却没有气力，真希望有人能给予我生活的勇气，比如擎擎姐姐你。

对于游戏，我并没有恨意，甚至对于带给我莫大打击与伤害的网游，我也不会去抨击，游戏对于我来说，只是一点点的感伤和更多的难以言表的感觉。或许在我心灵最深处，还依然爱着游戏……

——读者·白桦林



擎擎车：

从信里看，你是一个逻辑清晰，理性客观的人，能够正确地认识事物和分析自己，只是，在某些时候，自制能力比较差。也看的出，很多的消极感受，来自现在的学习压力。怎么说呢，其实别人说一千道一万，归根到底还在自己，多说不如聆听。

人在压力比较大的时候，找人倾诉下是很有好处的，阿软能帮你的，就是在这里帮你把压抑发泄出来，让更多的同龄人一起为你聆听，希望大家的共鸣能凝成一种相互的支持，使得每个人都乐观振作起来，把高中阶段最后的冲刺书写得更激昂！

一年的时间，真的能改变很多东西，特别是学业，一定不要气馁，说什么“以我现在的成绩想考上一所好大学简直是奢望”的话，相信事在人为。加油！



“冰封王座”之追求篇

——献给广大《魔兽》的Fans

遥远的气息，血腥的黎明，
远方战友的召唤，意味着即将来临的战斗。
踏着坚硬的冰雪，冻僵了手中的法杖，
想要保留住自己的荣誉辉煌，
只有用鲜血来换取。
亲信的鼓励、思念，是我唯一的战力魔力。
黑暗力量无法坠落我，带着自己忠诚的部下，
前往那幽深诡异的冰封王座。

●<江苏南京·王昕航（Bounty Hunter）>●







蓝屏是怎样产生的——中

五、系统硬件冲突

这种现象导致"蓝屏"也比较常见。实践中经常遇到的是声卡或显示卡的设置冲突。在"控制面板"→"系统"→"设备管理"中检查是否存在带有黄色问号或感叹号的设备，如存在可试着先将其删除，并重新启动电脑，由Win9X自动调整，一般可以解决问题。若还不行，可手工进行调整或升级相应的驱动程序。

六、CPU超频

超频固然提高了CPU的工作频率，但也使其性质变得不稳定（尤其是夏季）。究其原因，CPU在内存中读取数据的速度本来就快于内存与硬盘交换数据的速度，超频后CPU读取速度大大加快，使内存与硬盘交换数据的速度"追赶不上"，易出现"蓝屏"。同时超频后CPU的大量散热使湿度升高，使电子运动加剧，会影响电子元器件的内部结构，使CPU寿命降低，如果超频后经常出现"蓝屏"，请将CPU频率调整到正常的频率。

七、版本冲突

有些应用程序需调用特定版本的动态链接库DLL，如果在安装软件时，旧版本的DLL覆盖了新版本的DLL，或者删除应用程序时，误删了有用的DLL文件，就可能使上述调用失败，从而出现"蓝屏"。不妨重新安装试一试。

八、软硬件不兼容

新技术、新硬件的发展很快，如果安装了新的硬件常常出现"蓝屏"，那多半与主板的BIOS或驱动程序太旧有关，以致不能很好支持硬件。如果你的主板支持BIOS升级，应尽快升级到最新版本或安装最新的设备驱动程序。

除此之外，CMOS不当的设置，误删除文件，感染病毒等原因都有可能导致"蓝屏"的出现。



玩家创作

破阵子——为《剑网》宋金之战赋壮词

夜里挑灯上网，梦回联剑《剑网》。千元月作报名费，四十级别可参加，沙场作斗争。

马作的卢飞快，剑如霹雳惊人。了却宋朝兴复事，赢得生前身后名，可怜技不精。

辽宁沈阳·薛立鹏



有感而发

我其实也算是个游戏迷了（虽然我玩的游戏在同类中来说是比较少的。其实我在6岁的时候就开始玩游戏，那时是任天堂的8位机，哈哈！），不过我玩的大部分都是街机，呵呵（表砸偶）！不过以前没条件，说来PC还是在5年前才开始玩的。第一次玩的PC游戏，大家想想那个时候什么游戏最火爆啊——对了《红警》嘛。我们3、4个朋友玩得废寝忘食的。真是怀念啊！

现在不行了，都是你追我砍的网游。说来，我开始也蛮喜欢网游的。象《石器》，《MU》，《魔力》我都玩过，不过都是因为到最后没有朋友一起玩了，一个人无趣了，也就不了了之了。

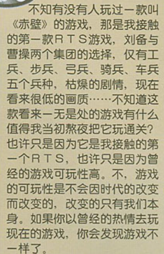
其实网游要有朋友，有同伴一起才有趣。一个人玩真的很没劲的。有一段时间我对网游算是死心了。不过最近又开始有兴趣了。因为我还是抵挡不了那迷离科幻的世界，跌宕起伏的故事情节，那可以让我在现实中的少年幻想实现的世界。想想自己和三五好友斩妖除魔，拯救世人，闯荡世界，那种情景是多么豪迈，舒畅！其实网游只要多一点信任，公平，少一点欺骗和那些真正的玩家人见人恨的外挂，那绝对是值得玩的。

——论坛玩家·海洋生物









对话

不知有没有人玩过一款叫《赤壁》的游戏，那是我接触的第一款RTS游戏，刘备与曹操两个集团的选择，仅有工兵、步兵、弓兵、骑兵、车兵五个兵种，枯燥的剧情，现在看来很低的画质……不知道这款看来一无是处的游戏有什么值得我当初熬夜把它玩通关？也许只是因为它是我接触的第一个RTS，也许只是因为曾经的游戏可玩性高。不，游戏的可玩性是不会因时代的改变而改变的，改变的只有我们本身。如果你以曾经的热情去玩现在的游戏，你会发现游戏不一样了。

——论坛玩家·绝风

擎擎车：《赤壁》我玩过啊，没玩过的话，还叫三国迷吗~我觉得作为国人在当时自己制作的游戏，已经相当不错了。

胖头熊：我也接触过，给你讲个好玩的，我有个同学的爸爸是《三国演义》剧组的演员，《赤壁》那款游戏里就收录了他爸爸的原音和在戏里的造型，他就特别爱玩那款游戏，理由是"拿鼠标点着我爸鼻子，听他'遵命，遵命'地满屏幕跑，特爽"……

愚者：胖头熊的意思难道是说，推荐大家都把自己爸爸的造型改到游戏里去，那样游戏趣味性就高多了？

SPOOKY：一群人什么逻辑啊……

友情天地

胡雁鹏

昵称：华英雄　年龄：22
性别：男　星座：狮子座
我的偶像：周杰伦、"飞影"
兴趣，嗜好：单机游戏、网游
心情留言：有人说玩物丧志，但我不认为，因为7年里"阿软"给了我无限快乐，我只想说"世人笑我太疯癫，我笑世人看不穿"。
E-mail:df6552240@2911.net
OICQ：32451057
联系地址：中国人民武装警察指挥学院哈尔滨分院五队
邮政编码：150070

徐明

昵称：小白　年龄：18
性别：男　星座：金牛座
我的偶像：Jay、爸爸妈妈
兴趣，嗜好：电脑、睡觉
心情留言：喜欢睡觉，喜欢游戏，喜欢动漫的朋友，如想跟偶认识的，请写信来吧！偶来信必回。
OICQ：125036785
联系地址：浙江省嘉兴市建筑工业学校D0303班
邮政编码：314000

杨海

昵称：枫舞叶　年龄：19
性别：男　星座：巨蟹座
我的偶像："软光"的老编+所有的小编编们。
兴趣，嗜好：吃饭、睡觉、玩游戏
心情留言：纵情江湖任逍遥，豆蔻红颜几多娇。往生往事奚惆怅，缘起缘灭何时了。愿天下的"仙迷"快快加偶QQ。
OICQ：263974404
联系地址：福建省福清市二中高一（2）班
邮政编码：350300

胡敏

昵称：乱之虎　年龄：21
性别：男　星座：射手座
我的偶像：Jay
兴趣，嗜好：篮球、游戏
心情留言：寂寞不在孤单，孤独不在无助，因为有你远方的朋友，期待你的来信。
E-mail:xishuangyue@163.com
OICQ：44335458
联系地址：南京市新塘73667部队81分队
邮政编码：212421



电脑诊疗

蓝屏是怎样产生的——下

九、虚拟内存不足造成系统多任务运算错误

虚拟内存是WINDOWS系统所特有的一种解决系统资源不足的方法，其一般要求主引导区的硬盘剩余空间是其物理内存的2-3倍。而一些发烧友为了充分利用空间，将自己的硬盘塞到满满的，忘记了WINDOWS这个苛刻的要求。结果导致虚拟内存因硬盘空间不足而出现运算错误，所以就出现蓝屏。要解决这个问题好简单，尽量不要把硬盘塞得满满的，要经常删除一些系统产生的临时文件、交换文件，从而可以释放空间。或可以手动配置虚拟内存，选择高级，把虚拟内存的默认地址，转到其他的逻辑盘下。这样就可以避免了因虚拟内存不足而引起的蓝屏。

十、遭到不明的程序或病毒攻击所至

这个现象主要是平时我们在上网的时候遇到的，当我们在冲浪的时候，特别是进到一些BBS站时，可能暴露了自己的IP，被"黑客"用一些软件攻击所至。对付这种情况最好就是在自己的计算机上安装一些防御软件。再有就是登录BBS要进行安全设置，隐藏自己IP。

十一、光驱在读盘时被非正常打开所至

这个现象是在光驱正在读取数据时，由于被误操作打开而导致出现蓝屏。这个问题不影响系统正常动作，只要再弹入光盘或按ESC键就可以。



东风破（根据CS改编）

一个枪头，突然出现在窗口，
我在门后，知道你人还没走，
你是敌是友，真的很难说，
万一这一枪杀错，我会很难过。
一枪射过，子弹打在你身后，
你走之后，才发现你是匪头，
你向东溜，不停地回头，
本来可一次爆头，我却错过。
我蹲在屋顶等候，你再次经过，
子弹从墙上穿过，击中我的头，
犹记得刚才我轻易把你放走，
而如今反咬一口，我的仁厚算是白做。
我躺在屋顶等候，灵魂移开我，
鲜血将衣服染色，地图我看透，
基地外的陷阱我看着你走过，
硝烟弥漫的念头，就连死亡都很沉默。

怎么样？啊！别晕倒呀！来人，来人哪！快打120，有人需要急救！！

嘻，开个玩笑，希望各位小编能喜欢这首歌，也希望杰伦哥能喜欢。

——湖北武汉·刘轩





我年龄不大，但游戏龄也不小。

5岁起，我接触了电脑。那时玩的是《帝国时代》，天天被电脑K啊……

渐渐的，《帝国》腻了，买了《帝国Ⅱ》回来，1V7变的易如反掌；

与英雄时代邂逅后，又迷起了RPG，耍起了《剑侠情缘》。

灭了完颜宏烈后，拿起了"独孤剑"。

2002年的一个春天，我拿起了M4A1，做了正义的使者，偶尔也会去拿AK47……

2003年，我遇见了"暗夜精灵"，架着奇美拉翱翔天空……

现在，我跳进泡泡里，弹来弹去……

——论坛玩家·暗日ɕ明月

玩家文冲

谈大宇的双剑——之二

论坛玩家·邪皇·霜月

若把轩辕比做华夏5000年长存的精神之剑，那么仙剑就确实是一把名副其实的无形利剑，它存在于天地间一切地方，因为它就是——情。

记得"仙1"吗？它留给我们多少泪水？不只是男女间凄美断肠的情爱，更有着对天下苍生的关怀。对于"仙2"，不可否认，它的推出是为了商业目的，但是在没有对其有深入的接触时，随便跟风，妄下评语的做法妥当吗。不错，"仙2"的收尾确实过快，但是游戏的制作人员很大一部分都是DOMO的成员啊（例如金牌编剧阿鲍），你能指望DOMO的人对狂徒的作品那么上心吗？若说剧情平淡，难道对于苏媚所做出的牺牲你们难道没有一丝感动吗？"仙3"依旧是由DOMO插手制作，就连轩辕的招牌《神魔异事录》都搬了过来，其画面也与"轩4"大同小异，但其在剧情上的刻画确实出色。以佛家三界六道为背景，以飞蓬和重楼这两个夙敌为发展线索，"仙3"为我们铺开了一幅绝佳的画面。其不同于以往的团圆结局也带给玩家无限的欢乐！

大宇，我永远支持你，就像支持阿软一样！

玩家创作

星际争霸，唯我无敌

论坛玩家·飞影，2002

我静静地站在Lost Temple的土地上，心中没有一丝恐惧，因为我是无敌的。

两个潜伏者向我爬来，左顾右盼地寻找埋伏地点。

我说："别看了，我是无敌的。埋在我身后最好。"

一只受伤的小狗跑到我身边。

我说："你就在我身后钻地吧，我是无敌的。我也是同情弱者的。"



两个机枪兵追来，举枪对着我。

我说："你们走吧，只会欺负弱者的懦夫。"

两个机枪兵不肯走，于是两排利刺从我的身体下穿过，也刺穿了两个机枪兵，机枪兵临死前难以置信地看这我。

我说："地刺算什么？我是无敌的。"

一个光明圣殿武士漂来，手一抬，一阵心灵风暴在我头顶炸开，小狗和潜伏者化为血水。光明圣殿武士漂到我面前仔细打量，很奇怪我为什么没事。

我说："心灵风暴算什么？我是无敌的。"

一声巨响，一颗炮弹在我和光明圣殿武士中间爆炸，光明圣殿武士化为了青烟。

一辆坦克收起支架，朝我开来。

我说："攻城坦克算什么？我是无敌的。你给我绕道！"

坦克看了我一眼，乖乖地绕道而行。就在坦克要绕过我身后时，一个皇后飞来，对准坦克射出虫卵，坦克爆炸了。皇后得意洋洋地俯视着我。

我说："爆杀虫算什么？我是无敌的。不信的话等你的能量恢复了再来试试。"

皇后不服气，等



在我头上。一个黑暗执政官过来，把皇后和两个小虫子反馈掉了。

我说："黑暗执政官算什么？我是无敌的。你能把我怎样。"

黑暗执政官被我吓住了，就在犹豫之时，一个被感染人跑到我面前自爆了，黑暗执政官灰飞烟灭。

我说："自杀人算什么？我是无敌的。没有什么招术能撼动我。"

话音刚落，一大批大和舰，航空母舰在我的头顶展开决战。

我说："大和算什么？航母算什么？我是无敌的。"

大和也好，航母也罢，都不敢向我开火。这时候一个红点落在了我头上。

Nuclear launch detected.

我说："原子弹算什么？我是无敌的。就让核子风暴来得更猛烈些吧。"

"轰！"我头顶的大和与航母全都化为了尘埃，幽灵兵惊恐万分地看着我。

我说："现在你明白了吧，我是无敌的。"

幽灵兵战战兢兢地问："英雄，你究竟是谁？"

我说："听好了！我就是刀枪不入，雷打不动，百毒不侵，天下无敌的——Lost Temple上的一颗树！"

"啊！"幽灵兵顿时口吐鲜血，厥到在地。





秀美的容貌，高挑的身材，美丽的文笔--谁要是再说网络没美女，有才的女孩子没有貌，那可就该好好认识一下我们这位MM了！

个人档案

昵称：秋水时至、秋天的水蛭
所属组织：游神之家（如果要加入，请联系组长星无火大人，详细资料请参见2004年5月软件与光盘……哈，无火别打我~）
性别：女
星座：狮子
血型：AB
身高：173CM
爱好：游戏、旅游、音乐，其实很广泛，以至于有点没有重点的爱好任何非理科非体育的事物。
偶像：一个让我想起来就很忧伤的人，很有理想有追求，可以为了自己的理想一直不懈的奋斗着。一个我心目中完美的同龄人……（呵呵~事实哦！）
最喜欢的颜色：黑白配、蓝（其实搭配好了，任何组合都可能让人眼前一亮）。
最喜欢的歌手、音乐等：本人比较偏爱另类一点的音乐，或是说比较空灵、诡异，对于大同小异没有特色只有流行没有音乐的"音乐"不太感冒，当然，如果歌词很棒那另说。比较喜欢中文的东西，电影、音乐、游戏都如此，不是装文艺，只是中文的东西更容易引起共鸣，更容易感动。
最喜欢的游戏：《阿猫阿狗》、"轩辕剑"系列（DOMO万岁啊！）
想说的话：一年多来，在寰宇之星的论坛（www.unistar.net.cn）上，大家给了我很多照顾，在那里大家一起交流，一起游戏，一起玩一起乐，很多朋友都从网络上走到了生活中。不想说煽情的话，具体的都写在了这里
http://www.unistar.net.cn/cgi-bin/topic.cgi?forum=19&topic=952&start=0
感谢的人很多，感动的事情也很多，你们都是我永远不想失去忘记的好朋友。另外，特别感谢刘耘和杨光，呵呵！

"7夕民族园仙剑主题晚会"上与姚仙的合影


ChinaJoy上与姚仙的合影

你的童心死了？

文/秋水时至

最初是在学校附近的墙上看到这句话的，也许是一些玩摇滚的热血愤怒青年喷上去的呐喊吧，对于不是摇滚热血愤怒青年的我来说，本不应产生什么共鸣的，但我还是被它打动了，长久以来牢记于心。你的童心死了？

童年的情景还历历在目。烈日炎炎的午后，小黑屋，几个光着膀子的小男孩，一台小霸王，一台20寸的彩电，吵闹声，叫喊声，欢呼声，欢乐、遗憾、兴奋、沮丧……还有黑乎乎中的一点红，扎着马尾辫，穿着小花裙子，那就是我。

我没有姐妹只有兄弟，从小和表哥表弟一起长大，看的玩的都是男孩子喜欢的，时至今日，还是有不少人不理解我的爱好，不想多费口舌和他们解释，换个环境，也许你也会那样。

那时候很单纯，表哥表弟是客人，来我家玩我就要陪着。他们喜欢在我的屋子里支起邻家哥哥的小霸王，然后就不管我的死活了。其实我只是喜欢和他们在一起玩，一直看着他们一蓝一红的在枪林弹雨中前进，或是赛赛车打打鸟。其实当时我都不知道这些代表着什么，或是说都不知道具体这些东西叫什么，只是很奇怪为什么电视上不放电视节目而是这些可爱的小人小车小鸟呢……后来我明白了，再后来我开始反抗了，我以不让他们继续在我屋子里呆着为武器强硬的反抗，终于我获得了拿着副把和我哥并肩战斗的机会。回想起来，那是多们可笑的第一场冒险经历啊，我哥把魂斗罗调出了无敌的无数条命，然后我就平均每2秒钟死一次……再再后来，我爸给我买了一台小霸王，超级玛莉、冒险岛、松鼠大战，还有一些诸如玛莉医生，俄罗斯方块的益智游戏至今还在手机上玩。

童年的幸福生活一去不复返了。我也长大了，不再是那个扎着马尾辫，穿着小花裙子以假期可以痛痛快快的玩超级玛莉为考试动力的小女孩。我有我的压力，有我的负担或是说有我的责任。游戏渐渐的远离我的生活，那段时间，我没有任何兴趣爱好，整个人都是麻木而松弛的，就好像一个没有灵魂空荡荡的躯壳，每天都在不断的复制着前一天的生活。其实学习也不是很紧张，但就是对任何事物都提不起兴趣，也许这是成长？我的童心不再了吗？

随着电脑飞入寻常百姓家，永远都记得在自己电脑上玩第一个游戏《阿猫阿狗》时的情景，那个时候刚接触电脑，从来都不懂什么叫游戏类型，什么叫HP，什么叫招式什么叫通关，也不知道什么叫攻略什么是密技，更没想过要玩全所有支线还是只走主线，就光凭着一股热情，一份兴趣，奋斗几天将它打通了。没有任何比较，但就是这么深深地被它吸引，曾经有那么一段时间，每天都和那些可爱的各具特色的猫猫狗狗们一起生活战斗，一起为了保护木桶镇努力着。

时至今日，当我想到那些猫狗朋友们，都会不由自主地微笑。在厌倦了泛滥的或武侠或魔幻游戏后，那一份恬静，是别有一番风味呢！真挚的友谊，大都市尔虞我诈、人情冷漠的世态，所有的一切都仿佛你身边的朋友，娓娓的向你讲述的一个故事，也许平日的我们就是生活在一个这样的大都市里，冷漠、麻木、机械般的生活着，但是在阿猫阿狗的世界里，我们不用怀疑的总是能找到那份纯真。

不虚此行啊，不虚此行啊，惊鸿一般短暂，如夏花一样绚烂。

记住，你的童心没死！


海报，据说女生宿舍床头贴游戏海报的人不多


和世上史上最强的组织——游神之家的组长星无火的合影

偶的Mogoo，一只让人很崇拜的狗狗

福建 郭慧璜

SPOOKY：本次作品全是彩铅的，且还是MM的画像居多，单独说说这张画的优缺点，那就是动感和透视模仿得不错，不过，颜色的层次就太简单了，且色彩线条不流畅。作者还要再加油喔！



保定 吕倩

胖头熊：色彩可爱，MM可爱，画面情节也可爱~~~

李大嘴：那个小妖精是不是可以画的再大点，清楚点……（口水ING）

笑笑：真是个禽兽！连那么小的小妖精也要浮想联翩一下，这人真是没治了！

擎擎车：就是嘛，这么可爱的画面，根本丝毫不会引起任何不良的想法嘛！很不错的哟！



陕西 赵宁

李大嘴：这个MM不好看，干嘛让我来点评长的这么奇怪的MM啊！

擎擎车：你真是不懂得鉴赏作品！这个MM，虽然确实不标致，但是很“中国”，更很个性化！上色用的什么工具？油画棒？色彩很均匀很干净。如果背景能丰富起来，画面就生动了。



陕西 赵宁

小喻子：靴子的光泽染的不错，人物神态也很值得玩味，但是没有背景渲染，画面实在太单薄了……





李大嘴：这个MM也太骨感了，手（说实话，实在像爪子）……瘦得吓人！腿也好生硬，没有女性的柔感，作者该再好好观察一下人体啊。



笑笑：孙小美~

胖头熊：和我一样什么都是圆滚滚的，看着就是可爱！

SPOOKY：线条简单，色调简单，渲染空洞，看来作者的卡通绘画还处在很幼稚的起步阶段，再接再厉吧！





广东高要二中 梁荣敏

小瑜子：好可爱的画风，好生动的神态，好清晰的钩线，好干净的色彩！好象好的卡通作品该具备的优点它都具备了，作者创作力不俗。

愚者：只是这情节……请问这是三国里哪一出啊？

擎擎车：耽美耽美！擎擎车一定要来插一嘴。这个情节我反对，理由一：典韦实在太王道了，不是太唯美；理由二：鲁肃是周周家的御用经纪人，即使红杏出墙对象也该是孙权，轮到和典韦什么干系；理由三……理由四……

（被众人强行拖了下去了，"算了吧，女王，就别在这里再发表您的谬论了，简直给软光丢人！"）



妩媚与魔力的化身

《绝对女神》水之精灵



胖头熊：水精灵是精灵阵营的法师型角色，宁静理智的外表，多姿多彩的法术技能，以及火炮般的凶猛攻击力，这些就构架出一个神秘而强大的水精灵形象。水精灵一直以来都有着绝对女神主角一般的地位。暗夜的精灵，冷酷的眼神，迷倒了一群又一群玩家……

属性分析篇

首先水精灵的面杀伤魔法是组队练级最好的刷经验工具，然后水精灵的加血技能，以及种种辅助技能，可以极大的保护自己的队友。最后，等到攻城系统开放以后，有火炮之称的水精灵绝对是左右战争结果的最大砝码。水精灵是脆弱的，对于一个队伍来说，它是应该首先被保护的角色。水精灵是强大的，以PK的角度来说，她绝对是首先要被锁定的目标。



水精灵的主导属性就是冰，从技能上也可以清楚的看出这一点。水属性的攻击魔法贯穿整个技能列表。从刚开始的冰晶，到“冻结”然后的冰爆，以及“海啸”。攻击力强悍而且带有减速辅助效果的冰系攻击技能是水精灵的骄傲。

除此以外，水精灵的种种回复系的白魔法也值得一提。从加血到回复以及保护，甚至还有复活。根据以往的经验，会复活技能的职业，在游戏中的人缘总是最好的，所以说这个技能除了游戏中实际的作用外。我们还可以把它看作是一个有力的“公关交友”技能。除了冰系的攻击法术，回复系的法术以外，水精灵剩下的就是一些辅助系和被动系的技能。例如“杖熟练”提高对杖的实用程度，“魔法熟练”可以减少实用魔法时候消耗的MP（绝对女神里叫SA）

智力是水精灵的主导属性，敏捷也是必不可少的，另外你还要记得水精灵在水为背景的场景可以发挥出潜在的能力。

打怪练级篇



绝对女神世界，你会发现自己身处一个神奇的精灵城堡，这个城堡是悬浮在空中的，而且充满了奇异的建筑和装饰布置。土精灵和水精灵是同一个出生点，这里是精灵的国度幻想般的世界。

无论什么职业开始都是先在城边打小象，对于水精灵来说，这简直没什么难度可言，除非你睡着了，不然很难想象你会挂掉。欺负完温柔的小象（注意，会有一些比较无聊的土精灵，会变成小象躲进象群……）以后你就可以将猎杀对象换成被称为飞碟的东西。打到换武器或者差不多要换就可以去第2个地图雪原了（兴奋啊，兴奋。），有传送的自己绕下就发现了。

是否觉得心头一喜呢？这里的经验比起村边的小象可高多了。不过先不必着急练，现在想办法找人组队，没错，最好是能组到比较高点的人物，实在找不到就鼓动和你一起在这个地图上练级的队友。然后开赴矿洞，来矿洞的目的不是钱也不是练级，因为这里对你来说还不是最好的选择，从效率上说，雪原更合适你。你来这里的目的就是装备。没错！这里掉2级装备，正适合刚刚成长要开始替换行头的你。（注意！这里的怪都是主动的，而且只要跟你亲密接触一下，就绝对能让你刻骨铭心，这时候还没有人会复活技能，死掉就请您再跑过来把。）

连打带练，外加撒娇打滚朋友送，终于你穿戴整齐了。那么回雪原施展你凌厉的冰系技能吧，这里推荐双水精灵组队，因为就现在来说，你已经不需要肉盾了。最起码在雪原地图是不用的。(强烈建议去最下面神坛杀彦蒂，数量超多,主动攻击,用冰暴裂开火车引着打速度超快。)

漫长而且刺激的练级之路上，你努力的往前走，这个过程中，你会积累财富，会有朋友。而游戏的乐趣就在于此。终于在你的LV上赫然写着18，OK拿出你积累的所有财富，去买你可能买到的最好的法杖。因为接下来你就要告别贫穷了，水精灵打钱的黄金阶段即将向你走来。

让我们重新回矿洞吧，想一下以前在这里是何等的小心翼翼，何等的受尽欺凌。现在我们终于扬眉吐气了，带上你认识的好朋友，拿上你的法杖。轰杀所有你见到的东西，高喊着挡我者死，阻我者亡！这里出的是2～3级的装备,在这练级,打宝一举两得,经验高，钱也多，爽就一个字啊。

技能等级GEN14马上去找人带去做转职任务，送极为不错的法杖一只。



法师15GEN的时候，就是彻底牛X起来的时候，因为整个绝对女神中最BT，最无敌，最让其他职业眼馋的技能冰雹正式可以修炼了。首先它是范围魔法，然后它是持续伤害魔法，一旦有了它，绝对是居家旅行，杀人越货，PK打怪必备佳品。有了它！咱们水精灵就头也不疼了，腿也不软了，打怪精神了，走路也有劲了。

呵呵，转职了，也算是有小成了，正所谓：“师父领进门，修行在个人”，下面怎么发展就要看你了咯~~



《英雄年代》之战神盟约

笑笑：盛大“世纪录三部曲”之二《英雄年代》前不久推出了新版本：战神盟约。新版本进行了大幅度的变更，让游戏变得更具可玩性。本次的更新围绕着“新”字进行了六大变革，分别是“新盟约、新兵法、新战争、新荣耀、新锻造、新战场”。从六个方面烘托出了一个令人热血沸腾的国战世界。这次笑笑就着重介绍里边的几个突出特点。看好哦！

战争元素新添加

配合国战的全面爆发，战神盟约推出了“空降敌国”、“秘道全开”、“绝对安全区”等几项在国战中具有重要意义的新功能。让国战变得更加精彩多变。

空降敌国

王城演武台前的史官处提供了新的“空降敌国”功能。与史官对话选择空降敌国，就可以随机出现在敌人国土境内。由于地点完全随机，这个设计并没有太大的破坏攻防双方的平衡，却大大增加了游戏的多样性。在新国战中，防御一方必须加强对国王的保护，避免不幸，御林军的建立也就成为必然。另外，防御一方必须在境内增加巡逻队伍，及时消灭潜入的敌人，防止敌人在本国境内集结，一味屯兵于传送点的战术将会有所改观。



秘道全开

对于每个进攻国家来说，进攻圣山，杀死圣兽都是最终目的。在新版本中，又增加了两条通往圣山的道路曰光峡谷和边塞两个地方的老兵。这样就分散了防御一方的防御力量，让战斗更多变数。也为双方提供了更多使用计谋的机会。虚实之间，高下立现。

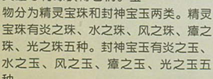
绝对安全区

在新版本中，堵在时空之门，来一个杀一个的无赖战术成为了历史。国战时，战神在时空之门附近九屏大小的范围内赋予这个国家的勇士不死金身的保护。玩家可以在这里集结军队，准备向敌军阵地发起轮番冲击。可以在这里从容地制定应对措施，集合部队完成新的战略部署。可以组织起一支后勤保障部队，负责向前线运送生命药水和精力药水。绝对安全区的出现，更好地平衡了攻守双方的地位。使双方在更加公平、公正的环境下进行战斗。

锻造系统打造新装备

女娲补天遗下五色石，掌管天下兵事的战神用万劫不生不灭之火把它们炼成了一炉宝物。这些宝物具有增加不同系别技能威力的神奇效果。新盟约的推出使这些宝物再现人间，只有千年难遇的盖世英雄才有缘获得它们。宝物分为精灵宝珠和封神宝玉两类。精灵宝珠有炎之珠、水之珠、风之珠、瘴之珠、光之珠五种。封神宝玉有炎之玉、水之玉、风之玉、瘴之玉、光之玉五种。





精灵宝珠与盔甲、头盔、盾牌、武器合成，可以使装备获得相应的属性防御力。随着改造次数的增加，属性防御力会不断提高。炎之珠可以增加装备对火系技能的防御力；水之珠可以装备增加对水系技能的防御力；风之珠可以增加装备对风系技能的防御力；瘴之珠可以增加装备对混乱系技能的防御力；光之珠可以增加装备对光系技能的防御力。

封神宝玉与盔甲、头盔、盾牌、武器合成，则可以使装备提高相应的属性攻击力，随着改造次数的增加，属性攻击力会不断提高。炎之玉、水之玉、风之玉、瘴之玉、光之玉可以分别提升装备的火系、水系、风系、混乱系、光系技能攻击力。所有宝物合成的成功率都是百分之百，铸造师（坐标658，656）或服装店老板（坐标649，642）随时准备为玩家效劳。

新战场挑战英雄实力

战神盟约开放了幽灵山谷和荒漠城堡两个新地图，这回英雄们不怕没有用武之地。

幽灵山谷是一个恐怖的地图，里边的怪物攻击力非常强大。该地图的开放据说是为各个国家提供国战前的练兵场所，笔者个人理解就是演练如何使用车轮战和围歼战。而打BOSS就相当于练习攻击圣兽。在恐怖的怪物面前，只有齐心合力，才能满载而归。

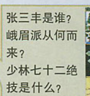
在到处都有王者统御的大陆上，有座神秘的荒漠城堡，这里是唯一自由的土地，这里是流浪者唯一的家园，所有叛国者以及无国籍人士，都能够在这里自由休息、交易，过着与常人无异的生活。荒漠城堡还有由叛国者和流浪者组成的雇佣军，只要有钱，就可以得到他们的帮助。

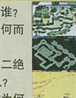


可以说，《英雄年代》的后勤系统和战争系统为广大玩家奉献了一个成就千古功名的舞台。在这里，缤纷战国刀枪相见、狼烟四起，在这里，圣主名臣运筹帷幄、斗智斗勇。

一统天下还是俯首称臣？一切都看你的能力！







张三丰是谁？
峨眉派从何而来？
少林七十二绝技是什么？
塞外魔教为何与中原武林格格不入？
飘忽不定的暗器世家到底有多么诡秘？
…………………
想知道这些？
那么就与熊熊共同踏上侠义道吧

仙山琼阁—武当



武当山古名太和山，又名玄岳、太岳，我国著名的道教圣地，有“道教第一名山”之称。山上祭奉“真武大帝”，称为“非真武不足当之”，故名“武当”。全山方圆400公里，故有“八百里武当”之称。

武当武学揭密：

门派心法

心法名称	纯阳无极功	心法效果	增加外功攻击伤害加成
传功师傅	宋远桥	要求等级	5级

门派武功

武功名称	柔云剑法
相关 NPC	张松溪
限制条件	武当弟子，习得真武七绝剑，等级在 30 级以上，非红名
相关怪物	金刚铜人零件× 20 、绿瘴气× 40 、熊胆× 20 、百年蛛网× 40 、嗜血狼爪× 20

武功名称	神门十三剑
相关 NPC	张松溪、峨嵋弟子小虾儿、唐门弟子唐红、魔教弟子 牛耋
限制条件	武当弟子，等级在70以上，习得八卦剑法，非红名
相关怪物	红货包袱

武功名称	太极拳
相关 NPC	张松溪、木桑道人
限制条件	武当弟子，习得神门十三剑，等级在105 以上，非红名
相关怪物	阴阳鱼、四象表征、八卦表征、倭寇耳朵



武功名称	真武七绝剑
相关 NPC	张松溪
限制条件	武当弟子，习得绵掌，等级在15 级以上，非红名
相关怪物	双飞斧× 20

武功名称	八卦剑法
相关 NPC	张松溪、 宋青书
限制条件	武当弟子，习得柔云剑法，等级在 50 以上，非红名。

武功名称	武当绵掌
相关 NPC	张松溪、吕鸥、黄鹤、张鹏
限制条件	武当弟子，习得纯阳无极功，等级在 5 以上，非红名

双桥清音—峨嵋

峨嵋派以剑、拳、刺（峨嵋刺）闻名，与少林、武当一起并称为中原武林的三大门派。峨嵋派自开山祖师郭襄，其后风陵师太、灭绝师太皆以侠义为道，因此斩奸除恶为峨嵋为门下弟子需终生遵循的门规。

峨嵋武学揭密：

门派心法

心法名称	临济十二庄
心法效果	增加外功攻击伤害加成
传功师傅	周芷若
要求等级	5级



门派武功

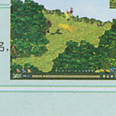
武功名称	回风拂柳
相关 NPC	灭绝师太、萦儿、恬儿、月儿
限制条件	峨嵋弟子，等级在 5以上，习得临济十二庄，非红名

武功名称	普渡慈航
相关 NPC	灭绝师太
限制条件	峨嵋弟子，等级 30 以上，非红名，习得飘雪穿云
相关怪物	金刚铜人零件× 20 、绿瘴气× 40 、熊胆× 20 、百年蛛网× 40 、嗜血狼爪× 20

武功名称	截手九式
相关 NPC	灭绝师太、洪七
限制条件	峨嵋弟子，等级 50 以上，非红名，习得慈航普渡

武功名称	飘雪穿云
相关 NPC	灭绝师太
限制条件	峨嵋弟子，习得回风拂柳，等级 15 以上，非红名
相关怪物	黄狐

武功名称	九阴白骨抓
相关 NPC	灭绝师太、欧阳峰
限制条件	峨嵋弟子，等级 105 以上，非红名，习得佛光普照
相关怪物	九阴真经第一页至第十四页



武功名称	截手九式
相关 NPC	灭绝师太、洪七
限制条件	峨嵋弟子，等级 50 以上，非红名，习得慈航普渡

晨钟暮鼓—少林



少林寺为中国佛教禅宗祖庭和少林拳法的发祥地。素来被称为武林第一门派，号称中原武林的泰山北斗。少林寺僧众习武源远流长，武功闻名于世。更以“少林七十二绝技”名闻天下。少林寺只招收男性弟子。分出家弟子和俗家弟子。

少林武学揭密：

门派心法

心法名称	无相般若心经	心法效果	增加外功攻击伤害加成
传功师傅	藏经阁首座澄清	要求等级	5级

门派武功

武功名称	金刚般若功
相关 NPC	罗汉堂首座澄观、鸠摩智
限制条件	少林弟子，等级在105级以上。习得如来千叶手
相关物品	金刚铜人零件× 20、绿瘴气× 40 、熊胆× 20、高僧舍利、倭寇耳朵

武功名称	韦陀掌
相关 NPC	罗汉堂首座澄观
限制条件	少林弟子，习得无相劫指，等级在 30 级以上。非红名
相关怪物	金刚铜人零件× 20 、绿瘴气× 40 、熊胆× 20 、百年蛛网× 40 、嗜血狼爪× 20

武功名称	狮子吼
相关 NPC	罗汉堂首座澄观 、赈灾官员
限制条件	少林弟子，习得韦陀掌，等级在50级以上，非红名

武功名称	如来千叶手
相关 NPC	罗汉堂首座澄观、武当弟子石雁、峨嵋弟子小鱼儿、唐门弟子唐青
限制条件	少林弟子，习得狮子吼，等级在 70 级以上。非红名
相关物品	四十二章经（取得四十二章经限制条件：各门派弟子等级 65 级以上）

武功名称	无相劫指
相关 NPC	罗汉堂首座澄观
限制条件	少林弟子，习得罗汉拳，等级再15级以上。非红名
相关怪物	黄铜人

武功名称	罗汉拳
相关 NPC	罗汉堂首座澄观
限制条件	少林弟子，无相般若心经习得，等级大于 5 ，非红名

圣火绵亘—魔教



正所谓，道高一尺，魔高一仗。正邪不两立。塞外魔教其实本无具体帮派名称，魔教是那些自命为武林正派的中原人士鄙视边陲之地的习武之人而统一称呼的。

魔教武学揭密：

门派心法

心法名称	圣火心法	心法效果	增加外功攻击伤害加成
传功师傅	说不得大师	要求等级	5级

门派武功



武功名称	屠龙刀法
相关 NPC	白眉鹰王 殷天正、 段誉
限制条件	魔教弟子，等级 105 以上，非红名，习得血战八方
相关物品	伦常表征

武功名称	十步一杀
相关 NPC	白眉鹰王 殷天正
限制条件	魔教弟子，习得一刀两断，等级在 15 级以上，非红名
相关怪物	巨 蚁

武功名称	盛者必衰
相关 NPC	白眉鹰王 殷天正
限制条件	魔教弟子，习得十步一杀，等级 30 以上，非红名
相关物品	金刚铜人零件× 20 、绿瘴气× 40 、熊胆× 20 、百年蛛网× 40 、嗜血狼爪× 20

武功名称	生者必灭
相关 NPC	白眉鹰王 殷天正、 膳堂堂主于谦
限制条件	魔教弟子，等级 50 以上，非红名，习得盛者必衰

武功名称	血战八方
相关 NPC	白眉鹰王 殷天正、少林弟子晦善 、武当弟子黄雀 、峨嵋弟子雨叶
限制条件	魔教弟子，等级 70 以上，非红名，习得生者必灭
相关物品	烟 花

武功名称	一刀两断
相关 NPC	白眉鹰王 殷天正、圣火守卫 杜正綮 、圣火守卫 朱青龙 、圣火守卫 张飞雄
限制条件	魔教弟子，习得圣火心法，等级 5 以上，非红名

暗器世家—唐门



蜀中唐门 是一个家族式的江湖门派，饮誉武林的暗器家族，以暗器和毒药雄踞蜀中，行走江湖达数百年之久。唐门人善于设计、发明和使用各种暗器与毒药，威力惊人。

唐门武学揭密：

门派心法

心法名称	唐家心法	心法效果	增加外功攻击伤害加成
传功师傅	唐肥	要求等级	5级

门派武功



武功名称	唐花怒放
相关 NPC	唐大、 欧冶子
限制条件	唐门弟子，习得乱泼狂风，等级105级以上
相关物品	原料十四种

武功名称	唐花乍现
相关 NPC	唐大、唐得、唐失、唐三更
限制条件	唐门弟子，习得唐门心法，等级 5 级以上，非红名。

武功名称	百步穿杨
相关 NPC	唐大
限制条件	唐门弟子，习得唐花乍现，等级在 15 级以上，非红名
相关怪物	三彩雪蛛

武功名称	含沙射影
相关 NPC	唐大
限制条件	唐门弟子，习得百步穿杨，等级在 30 级以上，非红名
相关怪物	金刚铜人零件× 20、绿瘴气× 40、熊胆× 20、百年蛛网× 40 、嗜血狼爪× 20

武功名称	风卷残云
相关 NPC	唐大、 唐要钱
限制条件	唐门弟子，习得含沙射影，等级在 50 级以上，非红名

武功名称	乱泼狂风
相关 NPC	唐大、 少林弟子晦净、武当弟子沈鹰、 魔教弟子 钱白虎
限制条件	唐门弟子，习得风卷残云，等级在 70 以上，非红名
相关物品	暗杀名单

江湖混乱，武林纷争，随时可能发生战斗。做到知己知彼方能百战不殆。看过今天对五大门派的分析后想必各位对今后的战斗都更加有信心获胜了吧^_^





美丽世界
老职业装备评判标准

《美丽世界》中装备种类繁多，你知道什么属性的装备才是最好的吗？对于每个玩家而言，只有适合自己的装备，才是最好的。本文从装备属性对人物属性的影响入手，探讨一下装备的好与坏，供大家参考。本文参照ID为110级老职业，适用范围为英雄以上的老职业玩家。

人物属性说明

装备的作用本质上就是提升人物属性，要判定装备的好坏，首先要作的事情就是要追根溯源地理解人物的属性。

《美丽世界》中人物的最重要属性是以下五个方面：攻击(AP)、防御(DP)、血(HP)、力量(L)、敏捷(M)。其余像声望、幸运、技巧、命中、格档、精力、耐力、跑速、攻速等等由于相比作用不大，故不在本文探讨之列。

可能很多玩家都知道以上五项重要属性越高越好，但现实情况是鱼和熊掌不可兼得，五个基本属性不可能同时满足，所以就要针对个人需要进行选择。先来看看其中的联系吧。

AP、DP、HP不用说了，都是单一作用。L、M是穿高级装备和拿高级武器的必要条件，随着L的提升，人物的HP、AP、技能AP也会相应提高；同样地，随着M的提升，人物的SP、DP也会相应提高。

+4装备属性比较

由于本人所收集的+4装备种类有限，这里不能一一列举。就尽我所知好了。

上装：最好的上装是15/15的，因为满DP、加了AP、HP，且LM最高；

上装：最好的下装是13/13的，满高DP，加最高的AP，且LM最高；

眼：最好的眼是加HP的，不加HP的+4眼都一般；

头：最好的头是加L的，因为综合而言AP、HP最理想，相比之下15L的最好；

鞋：最好的鞋是高AP、DP的，除非穿装备拿武器需要，否则加M鞋作用不大。

由于炎魔牌+4头、眼、鞋的属性均比+3英雄系列头、眼、鞋要好，所以拥有了炎魔牌+4头、眼、鞋的朋友，就不必再追求+3英雄系列。

其实，上面所说装备的好坏都是因人而异的，可能别人看来很垃圾的装备，却正是你自己最需要的，这种情况下还是要理论联系实际，前人的教导一定要记心头。但无论如何，目前在要塞练级的状况下，首先需要考虑的属性是AP和HP，其次是L（增加AP、HP）。

本文如有遗漏错误之处，敬请广大XDJM谅解，希望大家都能合出极品装备哦！





+3装备属性比较

我们弄清楚了各基本属性之间的相互关系后，就可以真正对装备进行比较了，由于装备部位的不同，在这里就按照上装、下装、头、眼、鞋的顺序一一看来。

1、上装

+3的上装方面，较好的属性如下：

18L18M：这种属性的装备均不满DP，由于18L的缘故，比其他属性的装备增加了AP、HP；

16L14M：满DP，而且+7AP，这种属性的装备由于加了AP，故其攻击性最高；

16L16M：中规中矩，满DP；

14L12M：DP，而且+7AP，这种属性的装备由于加了AP，故其攻击性较高。

各种装备按通常的作用，排序如下：

AP——16/14/7AP，14/12/7AP，18/18，16/16；

DP——除了18/18的，其他均为满DP；

HP——18/18提升的HP最高，其次是16L的，然后是14L的；

LM——当然是18/18的最高；

所以，要追求高AP和较高的HP，选择16/14/+7AP的上装最好，其次为14/12/+7AP的要LM拿装备，就只能放弃AP和DP，选择18/18的。

2、下装

+3的下装由于没有加AP的属性，所以评价比较简单，16/16满DP的是最佳选择。

3、头

+3头的属性比较复杂，但无非就以下几种类型：

全防头——这种头DP最高，但不会加L；

攻防头——这种头AP最高，但DP不满，而且也不会加L；

加L头——这种头由于加了L，所提升的AP也相当惊人，而且还增加了一定的HP；这个就各有特色，没有最好，只有最需要。

4、眼

+3眼的属性和头类似，分为全攻眼、攻防眼、加M眼。其中加M眼会相应提高一点DP，但效果不如攻防眼。

5、鞋

+3鞋的属性很简单，AP、DP和跑速，当然是越高越好。

综上所述，在不需要LM来穿装备或者拿武器的情况下，在要塞练级最佳的选择是

上：16/14/+7AP

下：16/16

头：攻防头

眼：全攻眼

鞋：高速高DP鞋





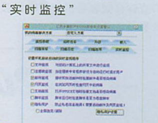
安全第一

——胖头熊教你如何保护隐私

胖头熊：网络病毒肆意泛滥，网络游戏玩家的账号被偷，更倒霉的是信用卡密码被盗，电话、地址、电子邮件等重要信息泄漏……对于我们这些整天在网上泡着的人来说，怎么仿佛听到的都是坏消息？那么我们网游玩家的安全又靠什么来维护呢？不过古话云“道高一尺，魔高一丈”（笑笑：胡说，他们才是魔，应该是“魔高一尺，道高一丈”），熊熊是“山人自由妙计”，那就是……当当当当……江民杀毒软件KV2004防盗先锋，呵呵，一个很有用的软件。

江民杀毒软件KV2004防盗先锋增加了对隐私的保护功能，该功能就镶嵌在实时监控中，与KV倡导的SAK（简单化—SAMPLE，AUTO—自动化，超强杀毒—KILL）原则和谐统一。

首先把“实时监控”中的“隐私保护监视”打上勾。

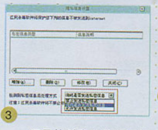


试用之后发现，单只是选择了“隐私保护监视”并不能起到实质性的作用，如果要真正保护起来，还必须对所要保护的内容进行设置。设置起来其实很简单：

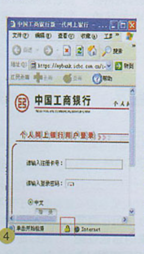
1 打开主界面上的“工具”——〉“选项”——〉“实时监控”

2 点开“隐私保护设置”，弹出“隐私信息设置”窗口，在“检测到秘密信息后处理方式”中可以看到三个选项，“禁止发送私密信息”、“询问是否发送私密信息”、“允许发送私密信息”。

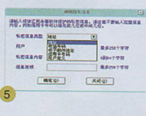
如果选择了“禁止发送私密信息”那么所有隐私将被禁止发送，没有任何提示信息。如果选择了“询问是否发送私密信息”，那么在发送自己隐私之前，它会弹出对话框询问是否发送。当然，如果选的是“允许发送私密信息”，那么您的隐私将没有任何提示的发送出去。自己可以根据需要选择。



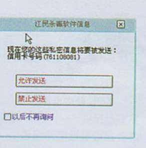
江民的杀毒软件将不禁止隐私发送到安全的网站服务器。安全的网站服务器就是网站本身有加密保护措施，像银行的网站。这样的网站一般下面都有一个小锁图标。



3．在选择完处理方式后，就可以单击“增加”按钮选择要保护的信息类型，然后填入相关信息，如：你需要保护的银行卡号、密码、游戏账号密码等等，按“确定”，这样所要保护的隐私就能得到有效的保护了。有一点需要注意，为了更加安全，不要输入完整的信息，只要按他要求的字符数输入一部分就可以了。



设置成功后，随便将一串数字设置成隐私保护试了一下，选择了检测到隐私后处理办法为“询问是否发送”，果然，在向一家非安全服务器网站提交含有该字符串的信息时，出现了如下提示，以邮件的形式发送也会有相同的提示。



有了这样的保护功能，游戏的玩家们也可以放心去“修炼”了，所有的网上的买卖也都可以放心的进行，再也不用担心那些重要的个人信息在无意间被泄漏了。



漫步者 H500

探索源于执著，品质源于精神。在音频领域屡有建树的漫步者，全新推出的耳机系列产品，继续其一贯的音响精神，带您走入自由新境界，其中H500 就是比较有特点的一款。

H500 的耳罩采用压耳式设计，耳罩并不是完全固定在耳带上，它可以在一定范围内做左右上下的旋动，这样一来就不会给耳朵太多压力，佩戴更加舒适，更重要的是，顺着耳廓的方向，耳罩间会形成一定的夹角，这有助于声场往前靠，得到一种较为自然的声场效果。



H500 的耳罩背面有花状沟槽，这是H500 的气孔，这种开放式的设计声场拉得更宽一些，让声音变得大气。大口径的驱动单元带来的强悍低音是H500 给人的第一印象，速度感和力度均达到了令人震撼的程度；中频部分细滑柔美，流露出一丝雅致的味道，适合表现各类人声，尤其适合中青年人声；在高频方面，H500 有效响应达到了20kHz，呈现亮丽晴朗的风格，没有毛刺感。在播放大动态或者爆棚的音乐的时候，各频率互不干扰，层次明晰。对声音比较挑剔的朋友，你可以试试它哦！

小巧亦有为，娱乐梦无边

——华硕 S300N系列笔记本电脑

在灵动的身材下富于强大的处理，娱乐百分百却又应用得持久稳定，无线网络功能让移动成为无极之旅，这就是华硕 S300N，一部一掌之托的移动影音梦工厂。



便于移动

华硕 S300N 有23.5 × 17.7 × 3.15cm 的尺寸和1.3kg 的重量，还配备有标准和长效型的电池组，可持续工作4.7 个小时下。此外，3 小时快速充电和5 小时使用中充电至满，都为最快速地实现移动提供了便利。

功能强劲

华硕S300N 采用 1GHz 的Intel Pentium M 超低电压迅驰处理器，搭配855GME 芯片组和256MB DDR333 内存，40/60/80GB 的快速硬盘提供了用户数据的安全储备，而如此小巧的机身还内置了超薄的 COMBO 或是DVD-Multi 刻录系统，从而大大方便了用户的数据存储和移动。

在扩展性方面，PCMCIA 插槽、SD 卡读写器方便了数码产品用户以及功能扩充需求。此外，2 组USB2.0 接口、1 组IEEE1394 接口、有线/无线双网络接口极大地丰富了当代主流外设的数据传输需要。

娱乐至上

华硕 S300N 依托 855GME 内部的显示功能，通过1024 × 600 的8.9 英寸TFT 高彩度低温多晶硅液晶显示屏回放出运行流畅、色彩艳丽的优异画面，内建3D 立体音效设备以及双喇叭设置，俨然一座移动影音的梦工厂。

万元 Dothan，TCL - T220



TCL 最近推出了一款搭配 Dothan 处理器的万元机—— T220，使得这款“高端平台”能更贴近普通的消费者。

Dothan 和高亮屏

T220 采用的是Dothan 1.5GHz 处理器，性能上大幅提升，比原来的迅驰性能方面要高出10%～25%，可以从容应对日益增多的多媒体运算和商务计算。T220 采用了12.1 寸200 流明高亮液晶显示屏，该屏双特制涂层，色彩还原炫艳亮丽，亮度比普通屏幕高出将近25%

齐全的功能和丰富的接口

T220 内置了ComBo 驱动器，刻录功能便于重要数据的备份，更可以直接观赏DVD 影片；T220 的接口非常丰富， 1394 接口使其成为可进行的图形、数字影音编辑，3 合1 读卡器，兼容Memery Stick、SD 卡、MMC 卡等，为数码用户提供了广泛的娱乐扩展空间。



倒霉呀，真倒霉，几天前在一次加班的路上，熊熊的手机忘在了出租车上，可怜工作废寝忘食的我还要忍受这种打击。这期介绍给大家的游戏也只能看看就算了。555~~~ 我最爱的 Semens，我最爱的 Java 游戏……

滑板小子冒险记 New Skool Skater



游戏类型：娱乐其他（ETG）

适用机型：诺基亚3410/3510i/3650/5100/6100/6610/6800/7210/7250/7650，摩托罗拉T720/T720i，夏普GX10

下载地址：使用手机登陆http://wap.81088.com/ 邦邦网－免费游戏下载栏目

开发商：Blue Sphere Games

软件简介：有一些来自未知世界——Zorgon 6的肮脏外国人，他们释放了一些改变DNA的物质，这种物质可以污染地球的空气，并引起全部昆虫变异，代表外来物种控制我们的星球……

魔鬼之刃 Ghost Blade



游戏类型：动作闯关（ACT）

适用机型：诺基亚S40系列 6100/6610/7210/6100/6610

下载地址：使用手机登陆http://wap.81088.com/ 邦邦网－免费游戏下载栏目

开发商：Club Nokia

软件简介：动作过关游戏。这是一个非常好玩的冒险游戏，类似于超级玛丽～很唯美的日式游戏风格的画面。有人管它叫孙悟空，哈哈，主角是有点像它，喜欢的人可以下载玩玩哦。

魔力速度 Speed Devils




游戏类型：动作闯关（ACT）

适用机型：诺基亚S40/60系列 3510i/6310i, 6100/6610/7210, 9210, 7650/3650

下载地址：使用手机登陆http://wap.81088.com/ 邦邦网－免费游戏下载栏目

开发商：Gameloft SA

软件简介：玩家在这里可以与最著名的车手开始热血沸腾的比赛。魔力速度冠军赛的组织者已经确定一个规则：没有规则！你的对手将不会在道路上与你玩躲躲闪闪的游戏。玩家一定会感受到这一疯狂比赛的刺激和快乐。

魔力城堡 Castle of Spells





游戏类型：动作闯关（ACT）

适用机型：诺基亚S40系列 6100/6610/7210

开发商：Kalo

下载地址：使用手机登陆http://wap.81088.com/ 邦邦网－免费游戏下载栏目

软件简介：一千多年以来，Spells城堡的门一直打开着。这次恶魔在等待了很久之后，正缓慢地醒过来。玩家要阻止它，就必须勇敢地进入这个可怕的城堡，并收集城堡里那些装有灵丹妙药的瓶子，跟武士、鬼怪和巨人作战。

瑜珈熊朋友

游戏类型：动作闯关（ACT）

适用机型：诺基亚S40系列 6100/6610/7210/6100/6610

下载地址：使用手机登陆http://wap.81088.com/ 邦邦网－免费游戏下载栏目

开发商：Turner




软件简介：那天是一个好的日子，门开着。瑜珈熊和它的朋友Boo待在他们的家中，烤蛋糕和炸面圈的芳香在空气中漂浮着。瑜珈熊知道它来自邻居史密斯那里，他决定去尝尝这好东西。Boo告诉瑜珈熊，这样做可能会让它陷入大麻烦，不过瑜珈熊还是要单独去。但是作为它的朋友，Boo知道他将尽力帮助瑜珈熊。在这种游戏过程中，每名玩家经历很多冒险，看看瑜珈熊和Boo谁最先那里到达，并品尝美味。

功夫 Fighter

游戏类型：动作闯关（ACT）**适用机型**：诺基亚S40系列 6100/6610/7210/6100/6610

下载地址：使用手机登陆http://wap.81088.com/ 邦邦网－免费游戏下载栏目

开发商：eFusion

软件简介：又一款打斗游戏。游戏中的主角英雄Ryo，在前进的路上杀死阻拦的敌人……玩家会注意到打斗游戏是最耐玩的移动游戏之一。这款游戏的画面不错，赶快去试试吧。

PC告示风云榜



1

仙剑3外传问情篇
RPG 大宇

6

黑与白 II
SLG EA

2

三国志 X
SLG KOEI

7

兄弟连
FPS Gearbox Software

3

伊苏6中文版
角色扮演 FALCOM

8

风色幻想3
SLG 弘煜

4

半条命2
FPS Valve Softeare

9

DOOM III
FPS id

5

模拟人生2
模拟 Maxis

10

公元1503
ATG EA



1

模拟人生
模拟 Maxis

6

魔兽争霸III:冰封王座
即时战略 暴雪

2

轩辕剑外传－苍之涛
角色扮演 大宇

7

极品飞车7：地下狂飙
赛车 EA

3

CS：一触即发
FPS 雪乐山

8

幻想三国志
角色扮演 宇峻科技

4

大富翁7
益智 大宇

9

超魔法大战
角色扮演 EnterBrain

5

欧洲杯2004
体育竞技 EA

10
波斯王子
ACT 育碧



邮发代号：2-213 国外代号：M231 国内统一刊号：CN11-3941/N 定价：8.8元